PC WORLD VIETNAM

THÁNG 10.2005 | SỐ 23

WWW.PCWORLD.COM.VN

# THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ [illegible] CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

## Thế Giới Game




## HÒA BÌNH CHO ARANNA

## click chuột trúng thưởng

(trang 48)

## THỬ SỨC VỚI NHÀ VÔ ĐỊCH

TẶNG POSTER GAME

KẾT QUẢ GIẢI *"MAY MẮN CHO NGÀY HÈ VUI"* THÁNG 8

Giá: 7000 đồng

KINGSOFT VinaGame
Công Thành Chiến
Võ Lâm truyền kỳ
www.volam.com.vn

THÁNG 10.2005 - SỐ 23

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
*viet@pcworld.com.vn*

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
*hong@pcworld.com.vn*

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
*trunghai@pcworld.com.vn*

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình, Đặng Thanh Bình

CỘNG SỰ THAM GIA CỦA
Nhóm Bút Trẻ: Trịnh Bảo, Nguyễn Hồng Ân, Trần Huy Nam, Hoàng Anh Tuấn, Nguyễn Đức Quang, Nguyễn Thụy Đan Quyên, Nguyễn Thanh Long, Nguyễn Vũ Xuân Tùng

QUẢNG CÁO
Đoàn Ngọc Diễm Trang
*trangdnd@pcworld.com.vn*
Chu Nguyệt Anh
*anhcn@pcworld.com.vn*

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
*phathanh@pcworld.com.vn*
Lê Thị Kim Chi
*phathanh.hn@pcworld.com.vn*

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
*vinhpt@pcworld.com.vn*
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
308/2 Tây Sơn, Q. Đống Đa, Hà Nội.
ĐT: (84.4) 537 4130 - Fax: (84.4) 537 4131
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*

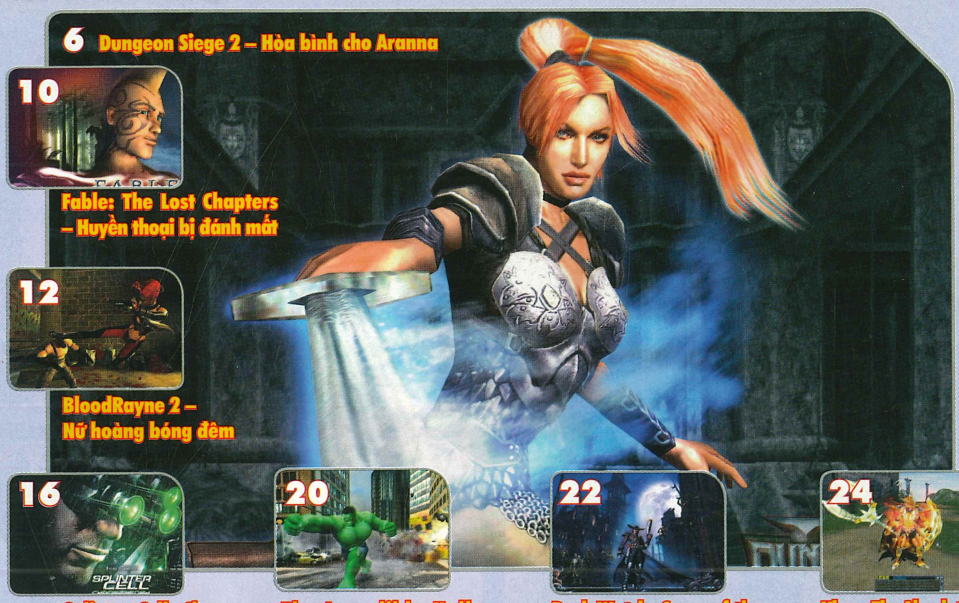
THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo Chí, Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 7.000 đồng.

# Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

## GIỚI THIỆU

6 Dungeon Siege 2 – Hòa bình cho Aranna



10 Fable: The Lost Chapters – Huyền thoại bị đánh mất



12 BloodRayne 2 – Nữ hoàng bóng đêm



16 Splinter Cell: Chaos Theory – Thuyết hỗn mang



20 The Incredible Hulk: Ultimate Destruction – Bỏ lốt khổng lồ xanh



22 Dark Watch: Curse of the West – Lời nguyền miền viễn Tây

24 Kham: The Absolute Power – Trở ngại cuối cùng


## ĐIỂM GAME


26 Martin Mystère – Chàng thám tử tài ba

27 Restricted Area – Vùng đất chết

28 Power Drome – Đường đua liên hành tinh

29 Aurora Watching – Điệp vụ bí ẩn

30 Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown – Mật lệnh đen

31 Burn Out: Revenge – Đường đua lại cháy bỏng


## SẮP PHÁT HÀNH


32 Call Of Duty 2 – Dưới làn lửa đạn

34 Titan Quest – Cuộc đào thoát của các thần Titan

35 Giác Đấu và Công Thành: Hương vị mới cho PTV

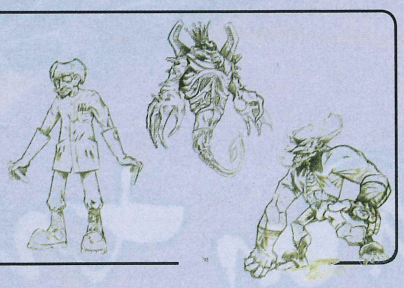
36 007: From Russia With Love – Trở về quá khứ

37 Castlevania Curse of Darkness – Lời nguyền bóng đêm

39 Lịch phát hành Game 10/2005

## CŨ MÀ HAY


40 MDK 2 – Hiệp sĩ mặt nạ sắt



## TRỢ GIÚP


42 Journey To The Center Of The Earth – Cuộc du hành vào lòng đất


## PHẦN CỨNG


45 CMS GameStation 7230 – Sự trở lại thuyết phục

45 Logitech MX518 Optical Gaming - Grade


## SỰ KIỆN


46 Intel Pro Gamer Tour 2005 – Đấu với vô địch Warcraft III thế giới!

47 World Cyber Games 2005: Vòng khu vực – Mới mẻ và không thiếu kịch tính

# Kim cương tỏa sáng

CoreCell 3D VX TUNE

CoreCell 3D Cool on Demand

CoreCell 3D D.O.T. EXPRESS

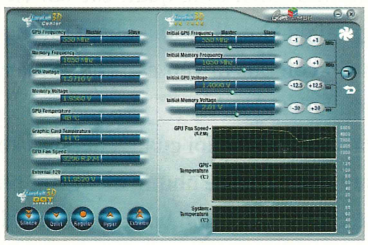
**NVIDIA® SLI multi-GPU**

- Supports two NVIDIA® SLI-ready graphics cards
- High-performance PCI Express design for increased 3D graphics performance
- Single 16x or dual 8x PCI-E slot supports all PCI Express 3D graphics cards

## Worldwide First Voltage Overclocking VGA

## NX6600GT-VT2D128E Diamond

CoreCell 3D Center



- CineFX™ 3.0 Engine Provides Complex Cinematic Quality Effects with Advanced Vertex and Pixel Shader Technique
- UltraShadowTM II Technology Enhances the Complex Gaming Scences with Multiple Light Sources and Objects
- SLI™ Technology allows two GPUs to run in a parallel to scale performance
- PureVideo™ provides three dedicated video engines to perform the supreme video playback quality
- Ensures the Best Performance and Application Compatibility for All DirectX® 9.0 and OpenGL® 1.5 Applications

CoreCell 3D VX TUNE

- **VX Tune: World's First Voltage Tuning VGA!**
  GPU VX Tune: 16-scale voltage tune for overclocking
  Memory VX Tune: 16-scale voltage tune for max MHz

CoreCell 3D D.O.T. EXPRESS

- **D.O.T. Express: World's Exclusive Dynamic Overclocking**
  - Extreme: FPS Full Speed Gaming
  - Hyper: 3D Application
  - Regular: Content Creation
  - Quiet: Web Browsing
  - Silence: P2P Application

CoreCell 3D Cool on Demand

- **Cool on Demand: "SmartFan"Technology for Multi-Control of Fan Speed**
  - Smart Fan Mode: Dynamic Cooling
  - Full Speed Mode: Maximum Cooling
  - Manual Mode: Users' Defined Cooling

**Nhà phân phối:**

TTC TRADING TECHNICAL COMPANY
HCMC: 116/4 Bùi Thị Xuân, Q.1, TP.HCM
Tel: (84-8) 9254234 - Fax: (84-8) 9254235

VTC Nối vòng tay lớn
CÔNG TY TNHH VĨNH TRINH
94 Trần Quốc Toản, Q.Hoàn Kiếm, Hà Nội
Tel: (84-4) 9423558 - Fax: (84-4) 9423559
Website: www.vinhtrinh.com.vn

**Các đại lý tại TP.HCM:**

| | | |
|---|---|---|
| Cửa hàng HOÀN LONG | 88 Tôn Thất Tùng, Q.1 | - ĐT: 9255323 |
| Cửa hàng TITAN | 410B N.T.M.Khai, Q.3 | - ĐT: 8344895 |
| Công ty NOVA | 18 Tôn Thất Tùng, Q.1 | - ĐT: 9253683 |
| Cửa hàng PHONG VŨ | 264C N.T.M.Khai, Q.3 | - ĐT: 9301292 |
| Siêu thị máy tính NGUYỄN HOÀNG | 104 Ng.Văn Cừ, Q.1 | - ĐT: 9203404 |
| Công ty THÀNH NHÂN | 174-176 Bùi Thị Xuân, Q.1 | - ĐT: 9250259 |
| Công ty ANH CHÂU | 37 Bùi Thị Xuân, Q.1 | - ĐT: 8300454 |
| Công ty TOÀN MINH | 242 N.T.M.Khai, Q.3 | - ĐT: 9302080 |
| Công ty KHÁI THÔNG | 236 N.T.M.Khai, Q.3 | - ĐT: 9305553 |
| Công ty THIÊN LONG | 104 Tôn Thất Tùng, Q.1 | - ĐT: 9250668 |
| Công ty COMPRO | 98A Tôn Thất Tùng, Q.1 | - ĐT: 9250448 |
| Công ty LONG BÌNH | 44 Ng.Cư Trinh, Q.1 | - ĐT: 8360699 |
| Công ty PTEC | 69 Tôn Thất Tùng, Q.1 | - ĐT: 9255946 |
| SÁNG TẠO Computer | 109 Bùi Thị Xuân, Q.1 | - ĐT: 9254661 |

**Các đại lý tại Hà Nội:**

| | | |
|---|---|---|
| Mai Hoàng | 9 Trần Hưng Đạo | Hà Nội - ĐT: 844.9330200 |
| Đồng Tâm | 93 Chùa Bộc | Hà Nội - ĐT: 844.8521831 |
| Lam Phương | 19 Nguyễn Bỉnh Khiêm | Hà Nội - ĐT: 844.9431717 |
| Vạn Xuân | 8 Lê Văn Linh | Hà Nội - ĐT: 844.7471086 |
| Vĩnh Xuân | 39 Trần Quốc Toản | Hà Nội - ĐT: 844.9439121 |
| Intersoft | 137 Chùa Bộc | Hà Nội - ĐT: 844.5635255 |
| Long Thành | 36 Lý Nam Đế | Hà Nội - ĐT: 844.7336188 |
| Ngọc Hà | 104 Lê Thanh Nghị | Hà Nội - ĐT: 844.8683266 |
| Thành Tâm | 15 Phan Bội Châu | TP. Vinh - ĐT: 8438.569648 |

www.msi.com.tw

MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

Thư BBT

# Nhấn chuột trúng thưởng

Nếu là độc giả của Thế Giới Vi Tính – PC World VN series A, bạn đã nhận được "Cẩm nang mua sắm 2005: Mua gì – Ở đâu" – quà tặng của tạp chí dành cho bạn đọc được kèm theo trong số tháng 9/2005.

Nói như vậy, có nghĩa là bạn - độc giả cuồng nhiệt của "Thế Giới Game"- lại phải chịu "thiệt thòi" hay sao?

Đừng vội thất vọng! Tiếp theo các giải may mắn dành cho bạn đọc "Thế Giới Game" được tổ chức liên tục trong các tháng 6, 7 và 8 của đợt nghỉ hè vừa qua, bạn vẫn sẽ có thể tham gia những cuộc "phiêu lưu" mới cùng chúng tôi để có cơ hội giành được những món "đồ chơi" mà bất cứ tay game nào cũng không muốn bỏ qua.

Đó là trò chơi "Click chuột trúng thưởng" sẽ kéo dài trong 3 tháng từ giờ đến cuối năm. Khác với các hình thức trước đây, "Click chuột trúng thưởng" là cuộc bình chọn game được thực hiện hoàn toàn trực tuyến. Thông qua website *www.pcworld.com.vn*, bạn sẽ tự đánh giá và chọn ra những game hay nhất được đăng trên "Thế Giới Game", đồng thời dự đoán 3 game được nhiều người đề cử nhất.

Tham gia vào trò chơi này, bạn chỉ cần đọc "Thế Giới Game" để cảm, nghiền ngẫm rồi đưa ra đánh giá, "tiên đoán" của mình về các game được đăng trên tạp chí trong từng tháng. Nói là vậy, nhưng thực hiện thì vô cùng đơn giản, việc bạn phải làm hầu như chỉ là nhấn chuột.

Giải thưởng hàng tháng rất hấp dẫn: 01 bo mạch chủ ASRock 845D+ và 01 card màn hình MSI RX9200SE.

Chi tiết về chương trình được đăng ở trang 48 số này.

Nào! Các gamer, hãy tham gia và cùng thử vận may!

## Hãy nói lên suy nghĩ của bạn về game

Hiện nay, trên một số tờ báo đại chúng liên tục đề cập đến các vấn đề xung quanh game và chơi game, đặc biệt là game trực tuyến. Mặc dù có nhiều ý kiến khác nhau, nhưng nhìn một cách tổng quát, các bài viết, và cả những ý kiến bạn đọc được đăng tải đã khai thác khá nhiều những mặt tiêu cực của việc chơi game, thậm chí còn đặt ra yêu cầu cấm chơi game bởi coi game như một hình thức tiêu khiển độc hại.

Là người trực tiếp chơi game và say mê thế giới của game, bạn không thể đứng ngoài cuộc. Hãy chia sẻ suy nghĩ, chia sẻ những niềm vui, những trăn trở của bạn cùng chúng tôi. Sẽ có một diễn đàn bổ ích không chỉ cho chính bạn, mà cho cả xã hội.

Hãy gửi ý kiến của bạn về:

**Chuyên san Thế Giới Game**

Tạp chí Thế Giới Vi Tính – PC World VN

291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP.HCM

E-mail: game@pcworld.com.vn

Hoặc vào *www.pcworld.com.vn*, đến "Liên hệ", và gửi ý kiến với chủ đề "Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game"

## GIẢI MAY MẮN CHO NGÀY HÈ VUI

Chương trình tháng 8 được phối hợp thực hiện bởi tạp chí Thế Giới Vi Tính – PC World VN, công ty Hiệp Lực, công ty MSI đã có kết quả bốc thăm. Chúc mừng các bạn đã giành được giải thưởng.

### 1. Máy PSP

Lương Hoàng Luân, học sinh, 15 tuổi (nam)
A18 Lê Thúc Hoạch, P. Phú Thọ Hòa, Q. Tân Phú, TP.HCM
ĐT: (08) 9780 266
Email: kietluan151290@yahoo.com

### 2. Card màn hình MSI NX6600-TD128E

Phạm Ngọc Thanh Phong, CNV, 25 tuổi (nam)
9 CMT8, P. An Hòa, Q. Ninh Kiều, Cần Thơ
ĐT: (071) 951 261/ 0918 179 549
Email: phong22061980@yahoo.com

### 3. Game Starcraft (Ultimate collect.)

Hà Thanh Tuấn, học sinh, 15 tuổi (nam)
Công ty Cơ Khí Cao Su – Khu Phố 2, P. Hiệp Thành, Q.12, TP.HCM
ĐT: (08) 7175 490

### 4. Game Warcraft III Battle Chest

Nguyễn Minh Đạo, sinh viên, 18 tuổi (nam)
38 Hàng Ngang, Q. Hoàn Kiếm, Hà Nội
ĐT: (04) 8260 828/ (04) 9147 162
Email: George_Clooney@Sailormoon.com

### 5. Game FIFA Soccer 2005

Trương Chí Nhiên, học sinh, 18 tuổi (nam)
118B Đỗ Ngọc Thạnh, P.14, Q.5, TP.HCM
ĐT: (08) 8572 377
Email: nature_chang@yahoo.com

Thương mại dịch vụ văn phòng Đức Việt

# BE PRO

Phong Cách Chuyên Nghiệp Tạo Nên Sự Khác Biệt

PS2 - XBOX - NINTENDO DS - GAME CUBE - PSP

Bạn đã có chưa ?

PS 2 : 3,4tr tặng ngay 5 games

Xbox : 3,3tr

NDS : 2,5tr

GameCube : 2,5tr tặng 2 games

PSP : 3,6tr chơi games miễn phí

Gọi ngay bây giờ BE-PRO : 04.9763466

88 NGÔ THÌ NHẬM - HÀ NỘI

# DUNGEON SIEGE II

# HÒA BÌ

MATURE
M
CONTENT RATED BY ESRB

Trong thời gian gần đây, thị trường game nhập vai trên máy tính gần như bị "đóng băng", khi hầu như không có một tựa game "đáng giá" nào xuất hiện. Nguyên nhân chính dẫn đến điều này, có lẽ là do sự đổ bộ và phát triển ồ ạt rất nhiều game của thể loại game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi (MMORPG – Massively Multiplayer Online Role Playing Game). Nào là những Guild Wars, World of Warcraft, City of Heroes đang sục sôi trên thế giới, hay MU, PTV, Võ Lâm Truyền Kỳ... đang khuấy động tại Việt Nam. Các game "online" này đã lôi kéo một số lượng lớn các gamer cùng tham gia, bất kể họ có phải là fan của thể loại nhập vai hay không. Thế nhưng các hãng sản xuất kỳ cựu trong làng game nhập vai vẫn kiên định với những kế hoạch phát triển game của mình. Có thể kể đến những tên tuổi tiêu biểu như Bioware, Bethesda Softworks hay gần đây nhất là Gas Powered Games vừa tung ra sản phẩm mới nhất được khá nhiều người trông chờ: Dungeon Siege 2.

# NH CHO ARANNA

...Về lối chơi, DS2 đã có nhiều cải tiến. Tuy không mang tính đột phá có thể gây kinh ngạc cho người chơi, nhưng hầu hết các thay đổi trong game đều đáng giá...

| DUNGEON SIEGE 2 | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Microsoft Game Studios |
| PHÁT TRIỂN | Gas Powered Games |
| THỂ LOẠI | Nhập vai / Hành động |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 16 / 08 / 2005 |
| ESRB | MATURE |
| DUNG LƯỢNG | 4 CD |
| CẤU HÌNH TỐI THIỂU | PIII 1 GHz hoặc tương đương, 256 MB RAM, VGA 32 MB Geforce 256 trở lên, HDD 4 GB, Windows XP SP1 |
| CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ | PIV 2 GHz hoặc tương đương, 512 MB RAM, VGA 128 MB Geforce FX trở lên, HDD 4 GB, Windows XP SP1 |
| CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM | AMD 64 3000+, 1 GB (Dual Channel) RAM, VGA 256 MB Geforce 6600, MB MSI K8N Diamond |

## THẦN THOẠI XỨ ARANNA

Thuở xa xưa, vùng đất Aranna bị thống trị bởi bạo chúa Zaramoth với sức mạnh vô song. Ach thống trị bạo ngược của hắn đã gây bao cảnh lầm than nhưng không một ai đủ can đảm đứng lên chống lại, mãi đến khi tráng sĩ Azunai xuất hiện. Cùng với bộ tộc của mình, Azunai quyết tâm lật đổ Zaramoth, một cuộc đại chiến đã nổ ra. Trong trận quyết chiến kinh thiên động địa, Zaramoth và Azunai đã giáp mặt, sẵn sàng cho cuộc tử chiến cuối cùng. Cả hai thủ lĩnh đều đang nắm giữ 2 thứ vũ khí ma thuật linh thiêng: thanh gươm của Zaramoth và chiếc khiên của Azunai. Thế nhưng, khi 2 món linh khí này chạm vào nhau, một hậu quả khủng khiếp xảy ra: linh hồn của các chiến binh bị hút ra khỏi thể xác của họ. Chẳng mấy chốc, toàn bộ bãi chiến trường không còn một sinh linh nào sống sót, cả đạo quân của Zaramoth lẫn Azunai đều bị tiêu diệt...

Một ngàn năm sau, các cư dân vùng đất huyền bí Aranna sống thành những bộ lạc cát cứ khắp nơi. Valdis là hoàng tử của một trong những bộ tộc ấy. Trong những giấc mơ của mình, Valdis luôn bị ám ảnh bởi hồn ma của Zaramoth, thúc giục anh ta đi đến một vùng núi bí ẩn. Theo lời chỉ dẫn này, Valdis đã khám phá và chiếm hữu được một trong hai báu vật huyền thoại năm xưa: thanh gươm quỷ của Zaramoth. Lập tức, Valdis thâu tóm được mọi quyền lực bóng tối về tay mình, tổ chức các cuộc chinh phạt khắp nơi và khẳng định ngôi bá chủ độc tôn. Liệu Valdis có phải là hiện thân của Zaramoth tàn ác năm xưa? Vùng đất Aranna cùng các cư dân hiền lành của mình có thoát khỏi hiểm họa độc tài từ tên bạo chúa mới này? Câu trả lời hoàn toàn nằm trong tay của chính bạn.

## GAME NHẬP VAI, HÀNH ĐỘNG KINH ĐIỂN

Như vậy, trong Dungeon Siege 2 người chơi sẽ được du hành qua các vùng đất khác nhau, rèn luyện sức mạnh, chiêu mộ anh tài, cùng nhau chống lại thế lực độc tài hùng mạnh của Valdis. Như bao trò cùng loại, người chơi luôn khởi đầu cuộc phiêu lưu của mình bằng một nhân vật vô danh tiểu tốt. Trong phiên bản này, game cung cấp cho bạn bốn chủng loại nhân vật tùy chọn: Human, Elf, Dryad và Half-Giant. Mỗi chủng loại sẽ có sở trường, sở đoản riêng - Human có sức mạnh khá cân bằng, Dryad là những cung thủ cừ khôi hay Elf là những chuyên gia về phép thuật. Một điểm thú vị khi mở đầu trò chơi: nhân vật của bạn lại là... thuộc hạ của tên độc tài Valdis! Trong một cuộc tấn công khá quy mô vào khu định cư của tộc người Dryad, bạn vấp phải sự chống trả khá quyết liệt của họ và cuối cùng bị bắt giam. Màn chơi mở đầu này được xây dựng như một phần hướng dẫn để bạn làm quen với các thao tác trong trò chơi và chỉ đến bối cảnh trong nhà giam của người Dryad, cuộc phiêu lưu của bạn mới thực sự bắt đầu.

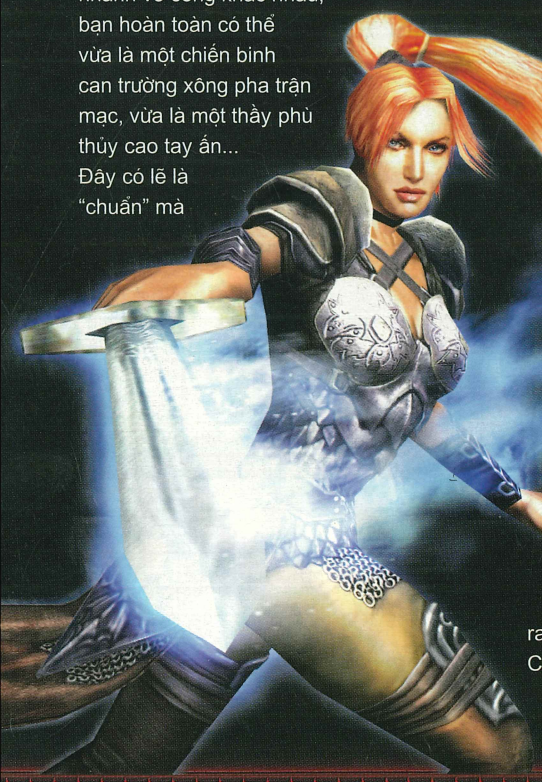
Sau Diablo, dòng game Dungeon Siege là một "tượng đài" kinh điển thứ hai của thể loại nhập vai hành động, "đặc sệt" phong cách "hack and slash". Và tất nhiên, lối chơi của nó không chú trọng nhiều vào các đoạn đối thoại, xây dựng mối quan hệ của nhân vật chính với các nhân vật phụ như những game nhập vai truyền thống (của Bioware chẳng hạn). Thay vào đó, game chỉ tập trung xoáy mạnh vào hành động của nhân vật. Do vậy, cách chơi của DS2 vô cùng đơn giản và dễ hiểu. Bạn chỉ cần điều khiển nhân vật của mình di chuyển, chiến đấu, thu lượm đồ vật trên suốt đường đi.

Dĩ nhiên, đối với một game nhập vai, việc hiện diện của các quest (nhiệm vụ) là điều tất yếu. DS2 cũng không ngoại lệ. Như đã nói, phần giải quyết nhiệm vụ trong game không được đặt nặng, nên việc giao tiếp, nhận nhiệm vụ trong trò chơi được đơn giản hóa đến mức tối đa. Bạn chỉ cần nói chuyện với nhân vật cần thiết và ngay lập tức họ sẽ giao nhiệm vụ cho bạn mà không cần phải "cà kê dê ngỗng" như dạng nhập vai cổ điển. Tuy nhiên, để đỡ nhàm chán, nhà sản xuất đôi khi vẫn đưa vào một số lựa chọn các câu trả lời nhưng việc này hầu như chẳng ảnh hưởng gì đến tiến trình của trò chơi mà chỉ có vai trò "thêm mắm, thêm muối" cho các đoạn đối thoại trong game đỡ nhàm chán và đơn điệu.

## CẢI TIẾN TRONG LỐI CHƠI

Bàn về cách chơi, hai tính năng không thể thiếu ở bất kỳ game nhập vai nào là hệ thống kỹ năng (Skill) và khả năng tạo nhóm (Party). Ở cả hai khía cạnh này, DS2 đã có những cải tiến khá hay và hữu ích:

**Kỹ năng**: Các kỹ năng nhân vật trong game được xây dựng khá phong phú, tương ứng với bốn loại hình "võ công" mà bạn phát triển cho nhân vật của mình: Cận chiến (Melee), xạ tiễn (Range), phép thuật tự nhiên (Nature Magic) và phép thuật chiến đấu (Combat Magic). Một đặc điểm rất hay mà dòng game DS đã thể hiện được ngay từ phiên bản đầu tiên: không bó buộc người chơi ở một loại hình nào cả, bạn có thể tùy nghi phát triển nhân vật của mình theo nhiều nhánh võ công khác nhau, bạn hoàn toàn có thể vừa là một chiến binh can trường xông pha trận mạc, vừa là một thầy phù thủy cao tay ấn... Đây có lẽ là "chuẩn" mà sau này các game MMORPG thường áp dụng: nhân vật đa dạng tùy theo ý người chơi.



Nhưng, điều gì cũng có cái giá của nó, một khi bạn phát triển nhân vật của mình phân tán như vậy, sức mạnh của anh ta cũng bị "chia năm, xẻ bảy", để rồi cuối cùng trở thành một nhân vật "nửa nạc, nửa mỡ". Mỗi lần lên một cấp (level), nhân vật của bạn sẽ được thưởng một số điểm nhất định để phân phối vào các kỹ năng (chiêu này học từ Diablo), từ đó gia tăng sức mạnh cũng như các chỉ số khác của nhân vật. Chưa dừng lại ở đó, khi bạn kích hoạt một số kỹ năng nhất định, trò chơi sẽ mở ra cho nhân vật các tuyệt chiêu tương ứng. Các tuyệt chiêu này (trong game gọi là Power) thực sự là một cải tiến rất có giá trị so với phần đầu tiên. Một khi được thi triển, bạn có thể "quét" sạch hoặc gây một lượng sát thương khá lớn đối với đối thủ xung quanh. Chính vì lợi hại như thế, nên các tuyệt chiêu này sau khi sử dụng cần một thời gian khá lâu để "nạp" lại, vì vậy bạn nên cân nhắc kỹ lưỡng trước khi sử dụng.

**Lập nhóm**: Trong DS2, bạn có thể tạo thành nhóm cho mình từ 4 đến 6 nhân vật cùng lúc, tùy theo cấp độ khó mà bạn đang chơi: ở cấp độ dễ nhất (Mercenary) thì nhóm của bạn tối đa là 4 thành viên và ở cấp khó nhất (Elite) là 6. Thông thường, trước khi kết nạp thêm một nhân vật mới vào nhóm, bạn cần phải chi một số tiền nhất định để "đăng ký chỗ" cho người ấy. Điểm đặc trưng hấp dẫn nhất của DS2 là trong nhóm của bạn, ngoài các nhân vật NPC, bạn còn có thể dẫn theo các con thú hay quái vật (game gọi là Pet). Chẳng như phần đầu, pet chỉ đóng vai trò "rương đồ di động". Pet (thú cưng) trong phần này, đa phần chẳng dễ thương như chú cún hay con miêu nhà bạn đâu nhé! Các loại thú cưng mà game cung cấp cho bạn cũng khá đa dạng, từ con la chuyên thồ đồ đạc (dĩ nhiên chẳng đánh đấm gì sất) cho đến các con nhện độc hay các sinh vật có nhân tố (lửa, băng...). Và lẽ tất yếu, đã gọi là "thú cưng" thì bạn cần phải cho ăn, nuôi nấng chúng. Sao phiền phức thế nhỉ? Đừng vội xem thường nhé, một khi được nuôi nấng cho ăn đàng hoàng tử tế, các con "thú cưng" này sẽ trưởng thành và mau chóng trở thành những tay sai đắc lực cho bạn đấy. Thế cho chúng ăn bằng cách nào? Rất đơn giản, bạn chỉ cần gắp... những món đồ mua được hay thu lượm được dọc đường (tất nhiên là dùng hàng "thứ cấp" cho đỡ tiếc và tốn kém). Tùy theo bạn thường cho chúng ăn thứ gì, "thú cưng" sẽ phát triển tương ứng. Ví dụ, nếu bạn cho chúng ăn nhiều vũ khí thì sức tấn công của chúng sẽ trở nên mạnh hơn...

## ẤN TƯỢNG TRONG CUỘC CHƠI

Các nhân vật NPC (máy) đi theo người chơi tỏ ra rất linh hoạt và thông minh. Chúng luôn biết phải làm gì mà không cần chờ bạn ra mệnh lệnh cụ thể. Trong các trận chiến, NPC luôn là những đồng minh hết sức đắc lực, ngoài việc tự tấn công kẻ thù, chúng sẽ nhanh chóng bơm máu cho bạn kịp thời khi cần kíp. Người viết thích nhất là phản ứng của các NPC trong việc thu lượm các món đồ trên đường. Chúng không... trơ "mắt ếch" đứng nhìn bạn thu gom mà luôn phụ giúp nhưng chúng chỉ lấy những món phù hợp với cấp độ của mình, chừa lại những món "xịn". Hiếm khi thấy máy tranh giành đồ với người chơi. Riêng

phần điều khiển nhóm, thay cho các kiểu ra lệnh phân bố vị trí đứng như trước, nay chỉ gồm hai lệnh cơ bản là Mirror và Rampage. Ở chế độ Mirror, các NPC thực hiện đúng y hệt những gì bạn thực hiện, nghĩa là bạn đánh chúng cũng đánh, bạn rút lui chúng cũng lui, còn chế độ Rampage thì ngược lại, các NPC khi gặp kẻ thù sẽ tự động "lăn xả" vào chiến đấu một mất một còn.

Phần tìm đường trong DS2, theo đánh giá của người viết là rất đơn giản. Game không có quá nhiều ngõ ngách và mê cung phức tạp khiến bạn phải vò đầu bứt tai hàng giờ. Dĩ nhiên, nếu chịu khó lùng sục bạn sẽ tìm ra được nhiều nơi bí mật, những món đồ quý giá đấy. Bản đồ nhỏ (minimap) dưới góc phải màn hình với mũi tên hướng dẫn bạn đến nơi cần đến, làm cho việc tìm đường trong game rất "dễ thở".

Xét về độ dài, toàn bộ game được chia ra làm 3 phần chính (Act). Mỗi Act lại bao gồm nhiều chương nhỏ (Chapter). Mỗi chương như vậy tương đương một nhiệm vụ chính . Song song, các nhiệm vụ phụ sẽ rải rác xuyên suốt trò chơi. Việc thực hiện các nhiệm vụ phụ tùy thuộc vào bạn: làm cũng được, không làm cũng không sao. Việc thực hiện hết các nhiệm vụ phụ, không chỉ giúp gia tăng điểm kinh nghiệm, mà nhiều khi còn cung cấp cho bạn những món đồ quý hiếm, chẳng bao giờ có thể tìm được trong các cửa hàng đâu.

Có lẽ, đặc điểm cuối cùng chúng ta cần lưu tâm là phần đồ họa. Theo nhận xét chủ quan, hình ảnh của game khá tốt. DS2 hoàn toàn được dựng trên nền 3D, nên khi chơi bạn có thể tùy nghi xoay chuyển camera theo bất cứ hướng nào, hay phóng to thu nhỏ tuỳ ý. Quang cảnh từ những khu hầm ngục, mê cung cho đến các khu rừng rậm xanh rì hay sa mạc mênh mông đều được dựng khá đẹp. Điểm gây ấn tượng nhất cho người viết, chính là những chiêu thức Power của các nhân vật. Các hiệu ứng đồ họa, màu sắc áp dụng cho từng tuyệt chiêu được làm khá công phu, hoành tráng, phản ánh rõ nét uy lực vô song của nó. Tuy nhiên, phần đồ họa không phải là không vấp phải những "hạt sạn", điển hình việc thể hiện các hiệu ứng cháy nổ: mỗi lần tiêu diệt một tòa tháp của đối phương, tôi lại cảm thấy thất vọng khi phải chứng kiến lửa bốc lên thành từng đụn, từng "cục" trông chẳng khác gì... mấy cây nấm. Nhưng những khuyết điểm này không hề giảm giá trị của game, nhất là khi chúng ta biết trò chơi đòi hỏi một cấu hình máy tính khá nhẹ. Game chấp nhận cả những card màn hình thuộc vào hàng "cổ lổ sĩ" như Geforce 256 hay Radeon 7000. Điều này quả thật là hiếm hoi hiện nay, khi hầu hết các game PC đều "không chơi với card MX trở xuống đâu nhé". Thực tế thử nghiệm cho thấy, game chạy rất mượt ngay cả trên chiếc máy tính xách tay IBM dùng "chú" Celeron và card màn hình onboard; quả là tin vui cho các bạn vẫn phải "trung thành" với PC "thường thường bậc trung".

## LỜI KẾT

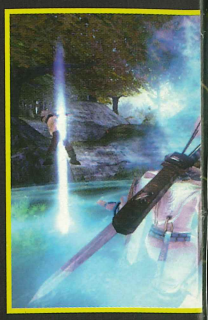
Nhìn chung, có thể thấy về lối chơi, DS2 đã có nhiều cải tiến. Tuy không mang tính đột phá có thể gây kinh ngạc cho người chơi, nhưng hầu hết các thay đổi trong game đều đáng giá, góp phần rất lớn khẳng định được phong cách chơi rất riêng của dòng game Dungeon Siege. Hơn nữa, trong cái thời mà game nhập vai online đang nắm giữ vị trí độc tôn như hiện nay, thì việc tồn tại và phát triển của những đại diện "hiếm hoi" của dòng nhập vai offline như DS2 là một điều rất đáng mừng và khích lệ. Một trò chơi xứng đáng như vậy, bạn dành lòng làm ngơ chăng?

**THANH LONG**
**thanh.long@but-tre.com**

**HOTGAME SHOP**
**Tại HÀ NỘI :**
Số 127 A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel : 04.7261373 - 0983.6000.30
Email : quocdaivn@yahoo.com
**Website : www.hotgameshop.net**

**Chi nhánh tại Hà Nội :** Cửa hàng 15 Lê Thanh Nghị - Bách Khoa ( Tel : 04.8684021 )
**Chi nhánh tại TP HCM :** Hotgame 1 : 113 / 842 / 4 Nguyễn Kiệm - P3 - Quận Gò Vấp ( Tel : 0903.632.500 )
Hotgame 2 : Vi tính Trung Kiên / Cư xá Thể dục Thể thao 341/12A3 Lạc Long Quân - P5 - Quận 11 ( www.trochoidientu.com )

PSP ( Value Park + quà tặng : 260USD ) ; PSP ( Standard Park : 240USD ) ; Loa , Case Logitech , Pin dung lượng cao ...
Thẻ nhớ Duo 512/1GB : 60/125 USD ; PS2 : 3,3 triệu ; XBOX : 3,4 triệu ; GAMEBOY SP ; 1.5 triệu ; GAME CUBE ; 2 triệu
Tay PS2 , Card Save : 280.000 ; Tay Xbox : 450.000; EZ Flash 256 : 1.000.000 ; Cổng chuyển tay PS2 vào PC : 100.000



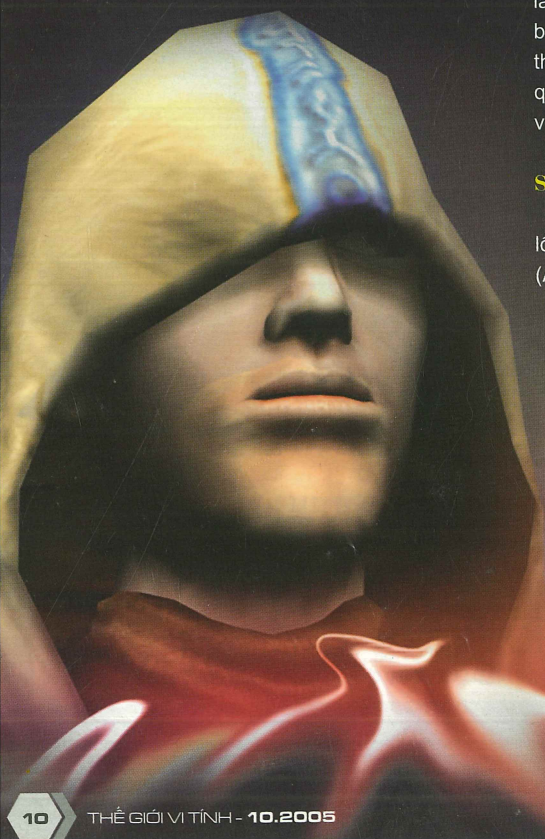
# FABLE
## THE LOST CHAPTERS

# Huyền Thoại Bị Đánh Mất

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

**...Vẻ đẹp của Fable nằm ẩn ở những chi tiết bên trong, bạn chỉ có thể khám phá được khi tiếp cận và chịu khó tìm tòi chúng...**

Đến hẹn lại lên, vào dịp cuối năm các gamer lại háo hức chào đón các game nổi tiếng ồ ạt "đổ bộ" với tốc độ chóng mặt. Từ đầu năm đến nay, thị trường này thiếu vắng hẳn những tên tuổi lớn có thể giữ chân họ trong thời gian dài. Các fan RPG trên PC thật may mắn khi Fable "đứa con cưng" của Peter Molyneux (Black & White, Dungeon Keeper...) từng xuất hiện rình rang trên hệ XBOX hồi năm ngoái, giờ đây được chuyển thể sang "lãnh thổ" PC, hâm nóng không khí "nguội lạnh" của dòng game này, đáp lại tấm chân tình của các fan hâm mộ PC - những người không có cơ may thưởng thức khi nó được tung ra trên hệ console.



### BƯỚC NGOẶT CUỘC ĐỜI

Ngôi làng Oakvale yên bình, nằm khuất sâu trong những tán rừng già cách xa cuộc sống nhộn nhịp, sầm uất của thế giới Albion rộng lớn, nơi sinh thành và khơi nguồn câu chuyện về cậu bé "vô danh" - nhân vật chính của chúng ta - Định mệnh trớ trêu xảy ra vào chính ngày sinh nhật chị gái mình, bọn thảo khấu tàn nhẫn đã tràn đến cướp bóc và tàn phá quê hương xinh đẹp của cậu. Cha mất, gia đình ly tán, cậu bé may mắn được Maze thành viên của tổ chức Heroes' Guild cứu sống. Cuộc đời "vô danh" bước sang trang mới, thời niên thiếu của cậu trải qua dưới mái nhà lớn Heroes' Guild, nơi đào tạo các hiệp sĩ lấy chính nghĩa và nghĩa khí làm trọng. Thời gian thấm thoát trôi qua, cậu bé "vô danh" đã trở thành một hiệp sĩ trưởng thành đầy hoài bão. Lúc này, "vô danh" quyết tâm khám phá bí ẩn về cuộc đời mình và tìm lại người thân năm xưa...

### SỰ KẾT HỢP THÚ VỊ

Thoạt nhìn, Fable có cách chơi và lề lối tương tự các game nhập vai hành động (Action – RPG) khác từng nổi tiếng trên thị trường như Diablo, Dungeon Siege... Tuy nhiên, Fable "gỡ bỏ" kiến trúc 2D nhìn từ trên xuống đã khá cũ kỹ, bạn sẽ điều khiển nhân vật chính hoàn toàn trong môi trường 3D được tái dựng khá hoàn hảo, tương tự như các trò chơi hành động phiêu lưu góc nhìn thứ ba xuất hiện khá phổ biến trên "địa bàn" consoles hiện tại. Điều này đồng nghĩa, bạn sẽ thưởng thức những màn giao đấu hấp dẫn và hoành tráng hơn.

Chọn RPG làm nền, Fable không quên khoác lên mình các chỉ số cơ bản để bạn hoàn thiện nhân vật như: Strength (Sức mạnh), Skill (Tài năng) và Will (Phép Thuật). Tất nhiên, người chơi phải hoàn thành các nhiệm vụ chính lẫn phụ tại trường đào tạo của Heroes's Guild, trước khi hoàn thiện các chỉ số này. Nếu bạn vội kết luận: Fable chẳng có điểm gì thú vị so với các game tương tự hiện tại? Khi trò chơi vốn chỉ tạo cảm giác mới lạ bằng cách áp người chơi vào thiết lập 3D mới. Có lẽ bạn đã lầm, vẻ đẹp của Fable nằm ẩn ở những chi tiết bên trong, bạn chỉ có thể khám phá được khi tiếp cận và chịu khó tìm tòi chúng.

Trong khi các game cùng loại thường chạy theo vòng lặp nhàm chán là người chơi chỉ việc giải quyết nhiệm vụ (không được tự do lựa chọn các cách để hoàn thành chúng) để nhận điểm kinh nhiệm, phần thưởng sắp đặt sẵn. Điểm khác biệt đầu tiên là ở đây, trong Fable việc này được phát triển khá tốt. Hầu hết các nhiệm vụ bạn nhận đều được đính kèm các thách thức để hoàn tất (bạn có thể giao ước và chấp nhận các thách thức này sau mỗi lần tiếp nhận nhiệm vụ). Tùy nhiệm vụ, các thách thức sẽ thay đổi khác nhau như: không được sử dụng vũ khí, phép thuật khi thực hiện, không cần đồ bảo hộ... Tất nhiên, thách thức càng cao sẽ mang đến cho bạn những phần thưởng giá trị hơn. Thích nhất là việc bạn gầy dựng được danh tiếng sau mỗi lần hoàn thành các thách thức trên, và sẽ giúp bạn "vang danh thiên hạ" dù ở bất kì nơi nào.

Tuy nhiên trong trò chơi đầy hấp dẫn này, "thách thức" chỉ là một trong vô vàn cách khác nhau để bạn nổi danh. Fable có cấu trúc mở cho phép bạn tùy chọn con đường "chính hay tà", giúp bạn thỏa sức vun đắp, tạo cá tính cho nhân vật theo đúng sở

thích của mình nhất. Bạn có thể trở thành anh hùng cứu thế, giúp đỡ mọi người trong cơn gian khó. Hay trở thành một tay trộm khét tiếng dầy dã tâm, sẵn sàng gạt hết những ai muốn ngăn bước tiến của mình... Con đường nào cũng đưa bạn đến sự nổi tiếng và quyền lực. Nhưng nổi tiếng, để mọi người tôn kính và nể phục hay không lại do chính bạn chọn.

Ngoài việc cho phép lựa chọn con đường riêng, khả năng tương tác của nhân vật chính với những thứ xung quanh là điểm khiến Fable nhận được nhiều cảm tình nhất từ các game thủ RPG "lão làng". Thi thoảng, nếu muốn giải khuây sau những giây phút chiến đấu căng thẳng, bạn có thể chơi vài ván bài tại các hàng quán bên đường. Hoặc săn lùng báu vật thông qua những lời gợi ý của dân làng, đọc những quyển sách trong thư viện, hay thử vận may bằng bộ đồ nghề lưỡi câu, cuốc xẻng... Nếu cảm thấy chán với chuyện "bay nhảy" khắp nơi, bạn có thể "yên bề gia thất" bên cạnh người vợ hiền, trong căn nhà mới "tậu" bằng số tiền tích lũy sau những tháng năm bôn ba chiến đấu. Chính những yếu tố tưởng chừng nhỏ nhặt trên, đã giúp Fable từng bước vững chắc, tạo được thiện cảm và sự đón nhận nhiệt tình của khá đông gamer.

## ĐỒ HỌA & ÂM THANH

Được chuyển thể từ XBOX, một trong những hệ máy có ưu điểm đồ họa tốt nhất hiện nay. Nên khi "đáp cánh" sang PC với phần cứng luôn được nâng cấp liên tục, Fable tiếp tục làm thỏa mãn thị giác của người chơi qua phần đồ họa được đầu tư rất tốt. Từ vô vàn các hiệu ứng phép thuật đặc sắc như "Slow Time", "Ghost Sword", "Multi Arrow"... đến các phục trang được gia cố công phu từng họa tiết, khiến bạn không khỏi choáng ngợp, khi lần đầu vào vai nhân vật chính. các cảnh vật xung quanh được bài trí hài hòa, xây dựng khá tỉ mỉ: từ những bãi cỏ xanh mởn, xen lẫn là những khóm hoa khoe sắc dầy thơ mộng núp dưới bóng râm của một vườn cây ăn trái, hay ánh đèn dầu leo lét ấm cúng trong từng ngôi nhà, giữa không gian tối tĩnh lặng đang bao trùm lên xứ Albion. Bắt cặp khá tốt với hình ảnh là phần lồng âm được thực hiện khá tốt, đã truyền tải nhịp nhàng sức sống của từng cư dân trên lãnh thổ Albion.

## HẠN CHẾ

Bên cạnh những ưu điểm, Fable cũng bộc lộ những nhược điểm thường bắt gặp ở các game hành động nhập vai. Điều đầu tiên phải đề cập đến, chính là sự lặp lại thường xuyên của các nhiệm vụ chính lẫn phụ. Mặc dù bổ sung phương pháp tùy biến để người chơi lựa chọn, nhưng tùy chọn này cũng không giúp họ tránh được cốt truyện "tuyến tính" được Fable định sẵn. Bạn có thể làm gì tùy thích, nhưng kết cục và cốt truyện không hề thay đổi qua các lần chơi. Đây thật sự là điểm đáng thất vọng của Fable, khi nhiều người chơi đang cố gắng tìm kiếm một trò đa dạng và phong phú, tương tự các tên tuổi nhập vai nổi tiếng như Baldur's Gate, KOTOR, Fallout... từng áp dụng rất thành công. Thật đáng tiếc cho Fable, một game xây dựng và tổng hợp nhiều ý tưởng hay lại chưa được hoàn chỉnh như vậy!

## LỜI KẾT

Tuy chưa được xếp ngang hàng với các cựu binh vững chắc trên "sân khấu" RPG, nhưng với sự xuất hiện của "cơn gió mới" Fable có thể giúp bạn tạm hài lòng với những gì mà trò chơi mang lại, đồng thời thỏa lấp khoảng thời gian trống trải, chờ đợi những "lãnh chúa" mới của dòng game này đang được xây dựng. Hy vọng, trong phiên bản tiếp nối của mình (được dự trù phát hành trong nay mai) Fable có thể khắc phục được những hạn chế của mình, thỏa mãn nhiều hơn những yêu cầu ngày càng khắt khe từ phía người chơi.

**HOÀNG LÊ**

### FABLE: THE LOST CHAPTERS

| | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Microsoft Game Studios |
| PHÁT TRIỂN | Lionhead Studios |
| THỂ LOẠI | Nhập vai / Hành động |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 16 / 08 / 2005 |
| ESRB | MATURE |
| DUNG LƯỢNG | 4 CD |
| CẤU HÌNH TỐI THIỂU | PIII 1,4 GHz hoặc tương đương, 256 MB RAM, VGA 64MB Geforce 3 trở lên, HDD 2.7 GB, Windows XP<br>*Không hỗ trợ Geforce4 MX |
| CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ | PIV 2 GHz hoặc tương đương, 512 MB RAM, VGA 128 MB Radeon 9800 Pro, HDD 4 GB, Windows XP<br>*Không hỗ trợ Geforce4 MX |
| CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM | AMD 64 3000+, 1 GB (Dual Channel) RAM, VGA 256 MB Geforce 6600, MB MSI K8N Diamond |

# NỮ HOÀNG BÓNG ĐÊM

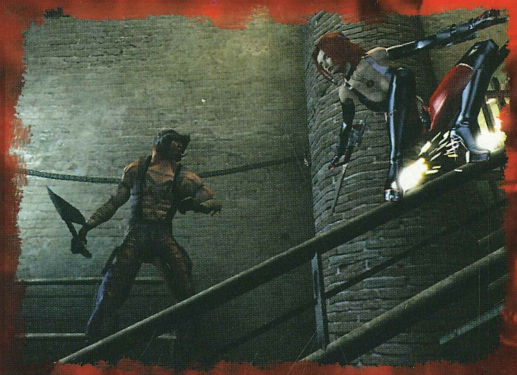
Lạnh lùng, thoắt ẩn thoắt hiện trong màn đêm đen tối... Dưới lớp vỏ bọc của một thiếu nữ quyến rũ có mái tóc hung đỏ, thân hình "bốc lửa" cùng lưỡi kiếm sắc lạnh khoác sau đôi tay, BloodRayne (BR) dường như là hình mẫu ma cà rồng thành công nhất trong lãnh vực giải trí so với các đàn anh như Castlevania hay Legacy of Kain. Tuy nhiên, như người ta thường nói, phiên bản xuất hiện sau thường chịu ảnh hưởng của những phiên bản trước và không may "nội lực" của BloodRayne 2 (BR2) lại chưa đủ "thâm hậu" để "bứt" khỏi quy luật này. Trò chơi tiếp tục sa lầy vào "vết xe đổ" của phiên bản trước với quá nhiều lỗi, cộng với một lối chơi thiếu chiều sâu...

**...Dường như, sự thành công của những phiên bản trên hệ console đã làm cho Majesco Games "ngủ quên" trên chiến thắng**

## NỮ HOÀNG BÓNG ĐÊM

BR2 tiếp nối câu chuyện của Rayne, một nữ hiệp mang trong mình hai dòng máu, con người và ma cà rồng. Sáu mươi năm đã trôi qua, từ khi Rayne dập tắt âm mưu sử dụng các thế lực siêu nhiên, làm bá chủ thế giới của tổ chức Nazi, dưới sự cố vấn của Kagan (cha của Rayne). Nàng lại tiếp tục đối mặt với những mối đe dọa từ những đứa con của Kagan. Lần này, chúng tìm cách tạo ra một tấm màn chắn khổng lồ mang tên "The Shroud", với mục đích che phủ bầu trời, cách ly mặt đất khỏi ánh nắng chói chang, thứ vũ khí nguy hiểm nhất đối với loài ma cà rồng. Bởi nếu có ánh sáng, thân xác của chúng

| BLOODRAYNE 2 | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Majesco Games |
| SẢN XUẤT | Terminal Reality |
| THỂ LOẠI | Hành động |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 05/08/2005 |
| ESRB | Mature |
| DUNG LƯỢNG | 4 CD |
| CẤU HÌNH | PIII 1GHz+; RAM 256MB; VGA 64MB trở lên; HDD 500MB; Windows 98SE/2000/XP. |
| ĐỀ NGHỊ | PIV 2GHz+; RAM 512MB; VGA 128MB GeForce FX trở lên; HDD 1GB. |



sẽ nhanh chóng tan biến vào cõi hư vô. Nếu tấm màn "The Shroud" được dựng lên thành công, đó sẽ là hồi chuông báo tử cho loài người, lúc đó loài ma cà rồng có thể điềm nhiên xuất hiện vào ban ngày, sử dụng sức mạnh siêu nhiên thực hiện những hành vi tội ác của chúng. Rayne đang đứng giữa hai lựa chọn, hoặc trở thành vị cứu tinh của nhân loại, nhưng phải sống lẩn khuất trong thế giới ngầm, hoặc để một nửa linh hồn ma cà rồng bên trong dẫn dắt mình trở thành nữ hoàng của thế giới bóng đêm...

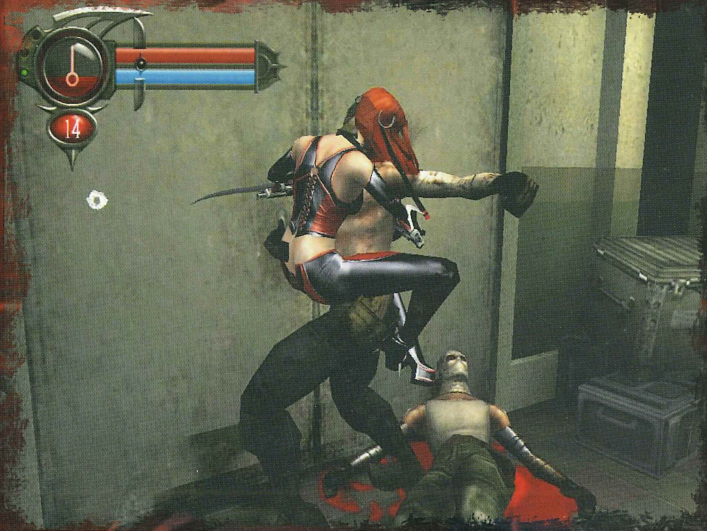
## GAMEPLAY CHƯA THẬT CUỐN HÚT

Nhìn chung, bản chất BR2 không có nhiều thay đổi mới, chủ yếu là cách tân từ những cái đã có sẵn trong phiên bản đầu. Tuy nhiên, rất đáng tiếc cho BR2 , bởi đi kèm "như hình với bóng" những cải tiến là những "cải lùi" kéo tụt giá trị BR2 đến ngắp nghé ngưỡng trung bình khá.

Món vũ khí quen thuộc vẫn là cặp song kiếm đeo trên cổ tay, nàng Rayne được biến tấu thêm nhiều chiêu thức tấn công liên hoàn mới (combo). Các thế đánh chủ yếu tập trung vào những đòn tay và chân, với nhiều uy lực khác nhau. Nhẹ nhàng thì có những cú đá móc đè đối thủ "bẹp dí" xuống nền đất, nặng "đô" một chút thì tung ra đòn cước xoáy cực hiểm, hất tung cùng lúc nhiều đối thủ chung quanh. Mạnh mẽ nhất, phải kể đến khả năng sử dụng thành thục cặp song kiếm của Rayne, mỗi khi "xuất chiêu" đều như trời giáng, khiến đối phương phải dè chừng khi muốn đến gần... Đặc biệt hơn, khi kết hợp với phím khóa đối thủ (Lock Target) Rayne sẽ tạo ra thêm nhiều chiêu mới (tham khảo ở mục Moves List trong game). Tinh ý một chút, bạn sẽ thấy trong danh sách này có vài chỗ được để trống dùng làm phần thưởng khi bạn vượt qua được những cảnh khó trong game. Phần lớn đó đều là những tuyệt chiêu rất mạnh và được áp dụng thường xuyên trong những màn về sau.

Bên cạnh cặp song kiếm ưa thích của mình, Rayne còn được trang bị một khẩu Carpathian Dragons quý giá được làm từ xương của loài rồng, với những viên đạn trích ra từ máu đối phương. Càng về cuối, món vũ khí này càng đắc dụng do được nâng cấp hỏa lực liên tục và thêm tính năng đa dạng. Nhược điểm duy nhất của nó là cần có máu để hoạt động, nên bạn phải "nạp đạn" thường xuyên, nếu không nó sẽ tự động sử dụng chính nguồn máu của Rayne để làm đạn! Chỉ cần sở hữu được khẩu súng này, xem như bạn đã có được đủ bộ: súng ngắn, phun lửa, bắn bom và phóng lựu. Các tính năng bổ sung sẽ có sau khi tiêu diệt các con trùm.

Tuy nhiên, phải nói giữa hai khái niệm "mạnh" và "đẹp" trong BR2 vẫn còn một khoảng cách khá xa. Chắc hẳn bạn sẽ rất thất vọng khi biết rằng lúc chiến đấu, BR2 không mang lại cho ta cảm giác phừng phừng, rạo rực như khi chiêm ngưỡng Kratos vung đôi Hỗn Mang Kiếm uy dũng trổ tài trong God of War, cũng như không có được những nhát chém "khai sơn, phá thạch" như Devil May Cry, càng không có sự uyển chuyển đẹp mắt trong giao chiến của chàng hoàng tử Ba Tư. Các chiêu "combo" trong BR2 chưa phong phú và đẹp bằng những game hành động kể trên, không đạt được sự liền mạch giữa các chiêu thức với nhau. Nhịp đánh của nàng Rayne khá chậm, mỗi khi kết thúc một đòn liên hoàn, đều "khựng" lại trong giây lát trước khi chuyển sang đòn tiếp theo. Đây chính là nhược điểm và là cơ hội ngàn vàng để đối thủ chộp lấy bạn, tranh thủ tặng cho vài quả đấm trước khi xô bạn ngã nhào, tất nhiên là phải mất lượng máu đáng kể. Càng khó khăn hơn ở những màn sau, bạn phải chiến đấu với những tay ninja di chuyển rất nhanh nên rất khó theo kịp. Tất nhiên, bạn vẫn có nhiều cách để kết liễu đối thủ nhanh chóng, nhưng đa phần các game thủ kỳ cựu sẽ không đánh giá cao



hệ thống chiến đấu của game, vì cái họ muốn thấy là những màn đụng độ căng thẳng, nín thở chứ không phải là dùng mánh khóe để kết thúc nhanh trận đấu.

Một khiếm khuyết khác là AI của các nhân vật hơi "ngáo". Chúng thường dùng chiến thuật ưa chuộng nhất là "lấy thịt đè người" (dao động từ 2 đến 6 đối thủ cùng lúc); đôi khi phát hiện ra bạn nhưng không tấn công ngay mà chờ bạn nhảy đến "chào hỏi"... Cũng may, những "bất thường" này không hiện hữu suốt trò chơi. Ở những màn về sau, các trận đánh càng lúc lôi cuốn khi bạn phải chiến đấu với những con quái vật và những sát thủ ma cà rồng cực kỳ hung bạo, với tốc độ ra đòn rất nhanh và mạnh. Nếu không cẩn thận, bạn khó lòng vượt qua chúng từ lần chạm mặt đầu tiên.

BR2 được bổ sung vài yếu tố thường thấy trong thể loại nhập vai. Đó là sự xuất hiện của Rage Point, một dạng điểm kinh nghiệm thu được sau khi người chơi sử dụng sợi móc xích, ném đối phương vào những vị trí đặc biệt như: thanh thép sắc nhọn, lò than đang cháy phừng phực hay những cỗ máy nghiền có đôi hàm thật khỏe.... Khi thanh kinh nghiệm đầy, cột máu của Rayne sẽ dài ra và sức chiến đấu cũng mạnh hơn. Thỉnh thoảng trong vài cảnh, game có những câu đố giúp kỹ năng sử dụng móc xích thuần thục hơn.

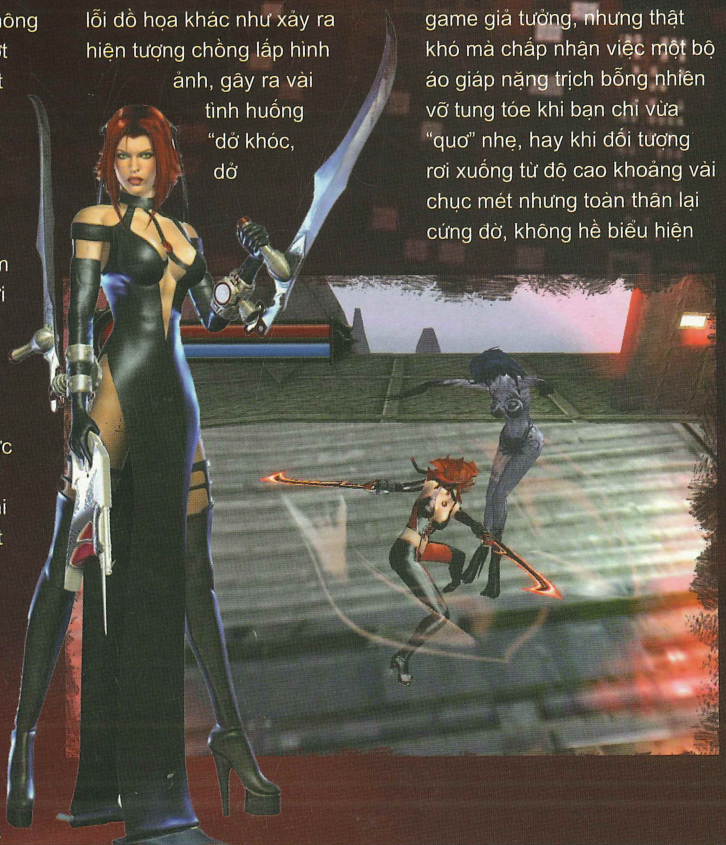
## KHẬP KHIỄNG HÌNH - ÂM

Vượt trội trong các thay đổi của BR2, là phần đồ họa được đầu tư công phu bằng những công nghệ "đỉnh" hiện nay như: đổ bóng thời gian thực, ánh sáng động đem lại những khung cảnh đường phố huyền bí, những ánh lửa lập lòe... Khá nhất là mô hình các nhân vật được xây dựng rất có hồn, điển hình là nàng Rayne trông gợi cảm hơn trước (nhờ số lượng đa giác tăng đáng kể), kế đó là các quái vật khá bề thế và dữ dằn nhưng trùng lắp; tuy nhiên mô hình nhà cửa khá thô và xấu. Phải nói thêm là chất lượng những đoạn phim cinematic trông xấu hơn những đoạn "cut scene" bằng engine dùng trong game.

Game còn mắc một số lỗi đồ họa khác như xảy ra hiện tượng chồng lấp hình ảnh, gây ra vài tình huống "dở khóc, dở cười". Chẳng hạn ở màn đầu, sau khi hạ được tên trùm bạn sẽ thấy xác hắn "chìm" xuống các bậc cầu thang bên dưới. Tương tự, khi Rayne đang đu người trên một cây cột, nếu để ý quan sát thì phần đùi của Rayne như kẹp xuyên qua cột vậy. Lạ lùng hơn, trong vài đoạn phim cắt cảnh, đối tượng bị "kẹt" không di chuyển tới được trong khi camera vẫn cứ lia tới nên cảnh quay thì có mà nhân vật lại chẳng thấy đâu.

Thất vọng nhất là mảng ứng dụng hiệu ứng vật lý trong game. Tuy được "quảng cáo" là mang lại cho người chơi những kỹ năng chiến đấu "giống thật hơn", nhưng các hiệu ứng này được thực hiện không tốt như những gì họ nói. BR2 là một game giả tưởng, nhưng thật khó mà chấp nhận việc một bộ áo giáp nặng trịch bỗng nhiên vỡ tung tóe khi bạn chỉ vừa "quơ" nhẹ, hay khi đối tượng rơi xuống từ độ cao khoảng vài chục mét nhưng toàn thân lại cứng đờ, không hề biểu hiện một sắc thái tình cảm nào của một người còn sống như hốt hoảng, vung vẩy tay chân...

Một dấu trừ khác dành cho BR2 ở mặt âm thanh, chỉ có 2 bài nhạc nền. Trong đó có một bài đã quá "dát" (từng sử dụng ở phiên bản trước) và một bản nhạc rock thường dùng trong những trận kịch chiến. Phần lời thoại của các nhân vật nghe không mấy ấn tượng. Rayne vẫn tiếp tục với giọng điệu ngang tàng hơi quá đà, còn anh bạn đi cùng lại quá trầm tĩnh. Lỗi mất lời thoại của nhân vật hoặc lời thoại trở nên to nhỏ khác thường giống hệt bản BR cách đây 4 năm, trong khi các âm thanh khác như nhạc nền, tiếng động của môi trường vẫn hoàn toàn trôi chảy!



## MỘT TRÒ CHƠI TRUNG BÌNH

Chỉ có thể nhận xét như vậy về BR2. Dường như, sự thành công của những phiên bản trên hệ console đã làm cho Majesco Games "ngủ quên" trên chiến thắng và kết quả là hãng đã "ưu ái" dành cho PC một phiên bản chưa thật sự hoàn chỉnh với nhiều lỗi từ vẻ ngoài (đồ họa, âm thanh) cho tới bên trong (lối chơi). Không thể phủ nhận, trò chơi đã có những cải tiến đáng chú ý: hình ảnh hoàn thiện hơn, lối chơi dồn dập hơn... nhưng như thế vẫn chưa đủ. Và như vậy, xem như BR2 đã tự xếp mình vào danh mục những game "thời vụ" để gamer chọn khi không còn game nào khác.

**ĐỨC QUANG**
duc.quang@but-tre.com

KINGSOFT
VinaGame
Công Thành Chiến
Võ Lâm Truyền Kỳ
www.volam.com.vn

| SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Ubisoft |
| PHÁT TRIỂN | Ubisoft Montreal |
| THỂ LOẠI | Hành động |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 28/03/2005 |
| ESRB | TEEN |
| DUNG LƯỢNG | 1 DVD |
| CẤU HÌNH TỐI THIỂU | P4 1,4GHz+, 256MB RAM, VGA 64MB+, HDD 4GB, Windows XP, 2K |
| CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ | P4 2,0GHz+, 512 RAM, VGA 128MB+ |
| CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM | AMD Athlon64 4000+, RAM 512MB (Dual Channel), 256 MB Geforce 6600, Mainboard K8N Neo4 |

Nhẹ nhàng rón rén như một chú mèo, uyển chuyển mạnh mẽ như một con báo và rồi thoắt cái lại biến mất trong màn đêm, Sam Fisher như một bóng ma, thoắt ẩn thoắt hiện. Không ai biết hành tung của Sam, nhưng anh lại biết rõ những gì xung quanh mình. Chính bởi tài năng "xuất quỷ, nhập thần", Sam luôn được tổ chức tin tưởng. Họ "tung" anh vào những vùng "nhạy cảm" trên bản đồ thế giới, để điều tra, để phá hủy và để thực thi công lý...

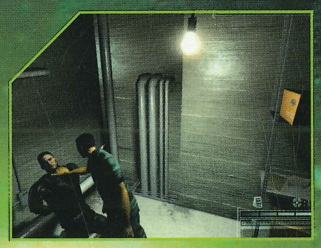
Điệp vụ thứ ba của Sam lại bắt đầu. Lần này, sự việc trở nên nghiêm trọng. Bên kia bờ đại dương, mối quan hệ giữa Bắc Triều Tiên, Nhật Bản và Trung Quốc trở nên căng thẳng hơn khi Nhật Bản thành lập "Lực lượng phòng thủ thông tin" (Information Self Defense Force), cùng lúc là sự phá hoại nguy hiểm của những kẻ xấu giấu mặt. Mỗi phút mỗi giây, chiến tranh có thể bùng nổ bất cứ lúc nào. Sam đang đối mặt với một tình thế hiểm nghèo: hoặc tìm cách tháo gỡ "ngòi nổ" đang nóng dần lên, được giật dây bởi những kẻ xấu ẩn mình, hoặc thất bại nhìn chiến tranh nổ ra. Sam Fisher, một lần nữa, lại hòa mình vào màn đêm quen thuộc...

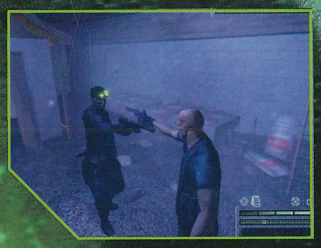
## CÓ GÌ MỚI?

Kỳ này, rất nhiều thay đổi diễn ra trong Splinter Cell: Chaos Theory (SC3) và phải thừa nhận một điều: chúng gây ấn tượng mạnh đối với người chơi. Đa phần, những cải tiến trong game đều hướng tới một mục tiêu là thu gọn lại dựa trên những nền tảng có sẵn. Theo đánh giá riêng của người viết, những thay đổi này rất hữu ích. Chẳng hạn, việc huấn luyện được tách ra thành một mục riêng, bao gồm những phim minh họa thay vì buộc bạn phải trải qua. Nếu trong khi chơi, bạn có quên chiêu nào đi nữa thì chỉ việc tạm ngưng game, mở các đoạn phim xem lại và tiếp tục, rất tiện lợi! Hoặc ở phần "đồ chơi", thay vì thêm nhiều loại mới, thì các loại cũ được thêm tính năng mới: súng lục hãm thanh có thể dùng để tắt tạm thời các thiết bị điện tử (đèn, camera), còn súng trường (SC-20K) có thể gắn thêm bộ phận bắn tỉa, shotgun, v.v... Có một

# THUYẾT H

Rất nhiều thay đổi diễn **Chaos Theory** và phải chúng gây ấn tượng





# ỖN MANG

ra trong **Splinter Cell:** thừa nhận một điều: mạnh đối với người chơi.

điểm vui là phần quảng cáo, vốn xuất hiện khá "khiêm tốn" trong bản Pandora Tomorrow, nay cũng "phô trương" nhiều hơn: hai nhãn hiệu Nokia và AMD nhan nhản trên các màn hình máy tính trong game... Tuy nhiên, những chuyển biến quan trọng đáng chú ý nhất trong SC3, chính là bốn phần: hình ảnh, cách chơi, AI và mạng.

## HÀNH ĐỘNG: TỰ DO VÀ MẠNH MẼ

Với một trò chơi hành động, nhất là dạng hành động rình rập (Stealth Action), việc "dứt điểm" một mục tiêu chớp nhoáng, mạnh mẽ luôn làm cho người chơi cảm thấy thích thú lạ kỳ. Và nếu được tự do lựa chọn hành động, bảo đảm người chơi sẽ... "khoái" ngay! Nắm bắt được tâm lý đó, Splinter Cell: Chaos Theory (SC3) đã đưa ra những ý tưởng đột phá táo bạo, khôn khéo biến chúng thành thế mạnh cho bản thân mình. Chẳng hạn, trò chơi "biến" những cách thức di chuyển của chàng Sam trở nên độc đáo hơn bao giờ hết. Bạn có từng nghĩ tới trường hợp: khi đang đu người cheo leo lưng chừng, Sam lại dám "ngoi" lên chụp cổ đối phương và quẳng hắn ta xuống dưới không? Hay khi một tên lính đang chuẩn bị mở cửa, chàng điệp viên của chúng ta bất ngờ tung cho một "cước", đá bật cánh cửa và làm đối tượng... ngã lăn quay bất tỉnh; Sam cũng có thể vừa đu xà, vừa thả người tấn công một mục tiêu đang đứng bên dưới... Theo ý kiến riêng, không gì "đã" bằng vẫn là việc Sam dùng món "đồ chơi" mới: con dao găm, hạ đối phương theo nhiều cách khác nhau, thể hiện được sự mạnh mẽ và dứt khoát trong hành động!

Sự tự do trong hành động còn thể hiện ở nhiều mặt. Chẳng hạn để mở cửa, bạn có nhiều cách: dùng kỹ năng mở khóa, nạy, "hack" vào hệ thống, sử dụng mật mã khai thác từ đối phương... Hay để làm tắt một nguồn sáng, bạn có thể bắn "bể" nó, dùng hơi thổi hoặc lấy vật nặng "chọi" vào!

Tóm lại, tất cả những tính năng mới này, đều có một "ma

lực" hấp dẫn người chơi bởi tính thực tế và hợp lý, bạn sẽ phải gật gù hài lòng mỗi khi ra tay!

## BÓNG TỐI CHƯA HẲN LÀ AN TOÀN...

Trước đây, phương châm "Bóng tối là bạn của Sam Fisher" đã trở nên quá quen thuộc với các fan. Và thế là, đi đâu ta cũng có thói quen "tắt" hết đèn đóm để dễ bề hành động. Nhưng với SC3, hãy dè chừng! Lũ máy giờ đây "tinh quái" ra phết. Những hiện tượng bất thường như đèn tắt, cửa mở hay các âm thanh lạ đều bị chúng nghi ngờ và tiến hành khám xét. Nếu có đồng bọn, chúng sẽ ra hiệu cho nhau để cùng đi thành cặp (khá sát nhau), khi vào chỗ tối thì biết đốt pháo sáng hoặc dùng đèn pin để rọi xung quanh. Ghê gớm hơn, lúc phát hiện thấy bóng của bạn trong gương hay trên nền đất, chúng sẽ phản ứng ngay tức thời, làm cho bạn trở tay không kịp.

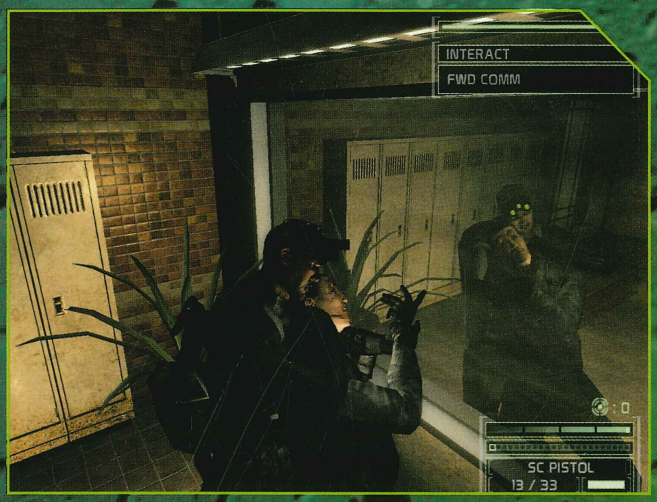
Việc đọ súng với máy cũng chẳng dễ dàng chút nào: chúng biết né qua né lại, thậm chí còn... nằm xuống bắn và bỏ chạy khi bị ném lựu đạn. Và với tốc độ... "bắn như máy" của chúng, chắc chắn bạn sẽ khó lòng giành được phần thắng khi đối đầu trực diện. Quả thật lần này, AI trong SC3 làm cho người chơi đi từ bất ngờ này sang bất ngờ khác!

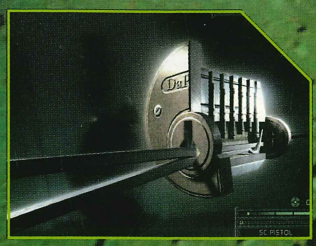
## MẠNG - NGÀY CÀNG LÔI CUỐN

Không chỉ có phần chơi đơn quá hấp dẫn với một cấu trúc hoàn hảo, SC3 còn thu hút sự chú ý của gamer bởi phần mạng. Được chú ý và đánh giá cao từ phiên bản Pandora Tomorrow, nhưng phần mạng vẫn còn thiếu "một chút" gì đó để đạt đến độ hoàn hảo. Và nay, mục chơi Co-op (2 người) được thêm vào đã lấp đầy sự thiếu vắng đó. Dù chỉ có 5 màn chơi ngắn ngủi (4 mission + 1 tutorial), nhưng cách thể hiện của nó tạo cho người chơi một cảm giác thật khác lạ. Bạn đã quen với những pha leo trèo, đu bám cá nhân? Khi chơi Co-op nó sẽ khác hẳn. Các pha phối hợp giữa hai người chơi rất tuyệt vời. Một người làm bệ phóng, người kia tung người bay qua (lưới lazer, "tông" ngã đối phương), hoặc một người giữ dây thả người kia xuống "hack" máy tính vô cùng thú vị. Hay nhất là những cảnh phối hợp tác chiến, kẻ trước người sau phối hợp nhịp nhàng "tỉa từng em" một mau chóng, êm gọn!

Tất nhiên, ngoài phần Co-op thì cách chơi đối kháng: Mercenaries đấu với Spies vẫn được ưa chuộng. Tham gia vào những cuộc đấu sôi nổi thông qua dịch vụ trực tuyến của Ubisoft mới biết tại sao lối chơi này vẫn còn được nhiều, thậm chí rất nhiều người là đằng khác, lựa chọn. Dù bạn chọn phe Merc hay Spy, mỗi bên vẫn có những "tuyệt chiêu" riêng. Spy thì nhanh nhẹn, leo trèo được, có các kỹ năng thuận lợi như nhìn xuyên màn đêm, nhảy... đạp một phát là chết (y như hái nấm Mario!). Bù lại, Merc tuy chậm chạp, có nhiều bất lợi (không nhìn xuyên màn đêm), nhưng lại được bắn hạ đối thủ tự do và cận chiến rất mạnh, nên cũng chẳng kém cạnh là bao. Kinh nghiệm chơi cho thấy, đa số gamer thường chọn Spy hơn là Merc, có lẽ vì tính uyển chuyển của nhân vật hay vì vẻ ngoài giống chàng Sam? Nhưng, nếu bạn điều khiển Merc thuần thục, việc đối đầu với 2 hay 3 "em" Spy chỉ là chuyện nhỏ!

Và cuối cùng, để cho phần chơi mạng trở nên trọn vẹn hơn, bạn nên cập nhật bản patch mới nhất (ở thời điểm viết bài là patch 1.04), bởi có một trục trặc nhỏ xảy ra: dò tìm máy chủ (host) sẽ bị treo hoặc "lê lết".





## KHÔNG CÓ GÌ LÀ HOÀN HẢO

Không phủ nhận, SC3 là một trò chơi rất chắc chắn từ đầu tới cuối. Nhưng dưới lớp "vỏ bọc" mỹ miều vẫn luôn có những "vết xước", mà phải tinh ý lắm ta mới thấy. Điểm cần bàn trước hết là cách xây dựng kịch bản của game. Phần lớn các màn chơi tạo được những trường đoạn gay cấn hồi hộp, nhưng đa phần, chưa đẩy được đến cao trào nghẹt thở, vì cách "mở" gút thắt vấn đề quá đơn giản. Một ví dụ: ở màn ngăn chặn phóng tên lửa (Battery), thay vì tìm các mật mã xong, bạn cần phải "hack" vào hệ thống cho thêm phần gay cấn (vì đang đua với thời gian), ở đây chỉ việc mở máy tính lên là xong! Chỉ duy nhất màn cuối cùng (Kokubo Sosho), bạn mới "nếm" được mùi thế nào là một điệp vụ hoàn hảo, khi hội tụ các yếu tố hồi hộp, căng thẳng và hợp lý: vừa đua cùng thời gian, tìm đường đi, gỡ bom, né tránh, v.v...

Tính logic của game cũng là một điều nên nói tới. Như đề cập, AI của máy rất tinh khôn. Chỉ cần một hiện tượng khả nghi là chúng bắt đầu khám xét. Một thử nghiệm nhỏ: thử "bắt cóc" một tên lính đang trò chuyện với đồng bọn, tên còn lại lập tức bật đèn dò tìm đồng đội ngay. Điểm yếu lộ ngay chỗ này: tên lính đi tìm chỉ biết gọi tên, tìm quanh quẩn đôi chút rồi lại đâu vào đó thay vì phải hồ nghi, đò xét thật lâu hay thậm chí báo động thì sẽ gây khó khăn nhiều cho người chơi.

Cuối cùng là một phàn nàn nhỏ về mục chơi Co-op: màn chơi quá ít và rời rạc, không tạo được sự liên kết như một phần chơi hoàn chỉnh. Khi xong một màn, bạn phải chọn màn chơi khác thay vì máy tự nạp màn tiếp.

## SAM ĐÃ TRỞ LẠI!

Kể từ khi "giậm chân" tại chỗ trong phiên bản Pandora Tomorrow, làm hụt hẫng các fan. Nay, Sam Fisher đã thực sự trở lại, trở lại với chính nơi đã khai sinh ra anh (Ubisoft Montreal) và trở lại với chính bản chất của mình: nguy hiểm hơn và "chết người" hơn! Đã lâu lắm, dòng game "Stealth-Action" trên PC mới thấy được một đại diện tiêu biểu và xứng đáng...

**HỒNG ÂN**
**hong.an@but-tre.com**

### Kinh nghiệm

- Chế độ tầm nhiệt (**Thermal Vision**) của kính hồng ngoại nhìn xuyên qua cửa nhưng không xuyên tường.
- Cạy cửa lẹ hơn mở khóa, nhưng sẽ gây tiếng động lớn hơn.
- Khi xem nhiệm vụ (**phím F1**), diễn tiến game vẫn diễn ra trừ phi nhấn ESC.
- Những loại đèn có lưới chụp bắn không bể.
- Trong mục **Extras** có một đoạn trailer rất ngắn, giới thiệu về bộ phim Splinter Cell sắp tung ra.

HIỆP LỰC

KỶ NIỆM

# 3 NĂM THÀNH LẬP CÔNG TY

PSP

3,399,000 đ

Và chương trình giảm giá đặc biệt
Cho tất cả sản phẩm Máy chơi game

XBOX

~~3,800,000đ~~

**3,499,000đ**

PS2

~~3,500,000đ~~

**3,399,000đ**

GAMECUBE

~~2,800,000đ~~

**2,699,000đ**

KHÁCH HÀNG MAY MẮN
CHƯƠNG TRÌNH KHUYẾN MÃI THÁNG 8
Bạn **VÕ HOÀNG PHÚC**
Đã trúng giải thưởng 1 máy Game Cube
Trị giá 2,800,000đ

Mọi chi tiết xin liên hệ:

92, Hồ Tùng Mậu, Q.1, Tp.HCM, 9144037 - 0903671676
A003 Hưng Vượng 1, khu phố Phú Mỹ Hưng, 410094
**www.hiepluc.com** hiepluc@hcm.vnn.vn

# THE INCREDIBLE HULK
# BẺ LỒ KHÔNG LỒ XANH

| THE INCREDIBLE HULK ULTIMATE DESTRUCTION | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | VU Games |
| PHÁT TRIỂN | Radical Entertainment |
| THỂ LOẠI | Hành động |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 23/08/2005 |
| ESRB | Teen |
| DUNG LƯỢNG | 1DVD |
| HỆ MÁY | XBOX |

Việc chạy theo lợi nhuận, nôn nóng ăn theo ngày phát hành phim khiến cho các tựa game dạng này thường thất bại và nhanh chóng bị quên lãng trong ký ức các game thủ. Các siêu anh hùng kiểu như Bat Man, Spider Man, Super Man... cũng không nằm ngoài quy luật trên khi rớt giá thê thảm trên video game mặc dù khá "đắt sô" trên phương diện điện ảnh lẫn truyện tranh. Hiểu được vấn đề này, đồng thời đúc kết những gì còn vướng mắc từ phiên bản trước Radical Entertainment tập trung và đặt nhiều tham vọng cho phiên bản mới "Ultimate Destruction" về chàng khổng lồ màu xanh The Hulk.

## CHUYỆN GAME KHÁC PHIM

Không dựa trên truyện phim đã được công chiếu cách đây hai năm, Ultimate Destruction xoay quanh cuộc phiêu lưu tìm kiếm thuốc chữa trị cho chứng đột biến của nhân vật chính Bruce Banner với sự trợ giúp của bạn anh Doc Samson. Tuy nhiên, mọi chuyện không hề đơn giản cho Banner khi mà Enter Blonsky cùng các lực lượng quân tinh nhuệ luôn tìm cách tiêu diệt họ bằng mọi giá. Liệu Banner có điều chế được liều thuốc thích hợp để chữa căn bệnh bất kham của mình hòng trở lại cuộc sống đời thường, hay phải tiếp tục cuộc sống trong lốt khổng lồ xanh và bị truy kích hết ngày này qua tháng nọ.

## PHONG CÁCH PHÓNG KHOÁNG

Đúng với tiêu đề của mình "Ultimate Destruction" game nhấn mạnh đến khả năng tương tác tuyệt vời của The Hulk với môi trường xung quanh. Bạn có thể bay nhảy trên các tòa cao ốc rộng lớn với đầu đạn tên lửa trong tay chờ đợi các trực thăng chiến đấu trên không và bắt đầu khai hỏa. Bẻ đôi chiếc xe hơi nằm bên vệ đường tạo thành đôi găng tay thép để thử độ bền của các xe tăng hạng nặng đang nã đạn như mưa vào người bạn; hay chụp lấy chiếc xe buýt đang di chuyển trên đường và biến thành tấm khiên đỡ tên lửa dạn đạo...

Cách chơi phân chia theo màn không còn hiện diện trong phiên bản mới này mà thay vào đó là kiến trúc mở theo phong

cách tự do của GTA được các nhà sản xuất khéo léo đưa vào. Theo đó, ngoài các nhiệm vụ chính để tìm hiểu câu truyện giờ đây bạn có thể cùng The Hulk tham gia các nhiệm vụ bổ sung được bài trí dọc suốt bản đồ. Bạn có thể vi vu thưởng thức cảm giác chơi golf trên nóc một tòa tháp cao có vị trí hướng ra biển; dùng chiếc bong bóng khổng lồ làm dù lướt gió, cố gắng né tránh các tòa nhà cao tầng và hạ cánh an toàn tại các điểm tập kết; hay trổ tài leo trèo bay nhảy xuyên qua các cao ốc chọc trời càng xa vị trí trung tâm càng tốt.

Tất nhiên ngoài việc đem đến sự giải trí, thư giãn, mỗi lần hoàn tất tốt các nhiệm vụ thêm này bạn sẽ được tưởng thưởng các "Smash Point" dùng để mua bán, trao đổi các tuyệt kĩ, đòn liên hoàn mạnh mẽ hơn. Điển hình như khả năng đáp trả các quả tên lửa đang hướng về phía bạn quay ngược về tay khổ chủ, biến các khiên đỡ được tán từ xe hàng thành các boomerang khổng lồ đầy uy lực, hay chỉ đơn giản nâng cấp thanh sức khỏe cho The Hulk để phòng bị cho những trận quyết đấu sau này...

Ngoài việc tự do đập phá thỏa thích các vật cản trên đường đi hay "bích hổ du tường" qua các tòa nhà cao chọc trời, điểm làm khá nhiều người chơi thích thú trong phiên bản mới này chính là những cuộc dụng độ giữa The Hulk cùng các tên trùm sừng sỏ khác. Đó có thể là tên robot khổng lồ Prototype Hulkbuster được trang bị giáp và vũ khí đa nhiệm. Nữ quái có biệt tài biến hình nhanh thoăn thoắt Mercy, hay tên Devil Hulk hầm hố có khả năng nuốt chửng bạn bằng cái miệng khổng lồ của hắn. Đây thực sự là những cuộc đối đầu nghẹt thở và tiêu tốn của bạn không ít công sức. Vì phần đông

chúng thường to lớn nhưng lại di chuyển và ra đòn khá nhanh nhẹn, khiến bạn nhiều lúc không kịp trở tay.

### "KHỔNG LỒ" DỄ VỤNG

Với việc xuất hiện khá nhiều đối tượng trong cùng một cảnh lớn rộng cùng khả năng tương tác vật lý tuyệt vời có thể nói các nhà phát triển Radical Entertainment đã xây dựng engine đồ họa khá hữu dụng. Bạn có thể cảm nhận sự rung chuyển của mặt đất cùng các hố đen để lại mỗi khi The Hulk cùng các đối thủ hạng nặng của anh tiếp bộ. Cảnh các trực thăng bốc cháy trên không khi trúng phải các nắm đấm thép của The Hulk, cùng vô số các hiệu ứng "rất đã" mà bạn chỉ có thể cảm nhận được một khi sóng bước vào cuộc hành trình cùng chàng khổng lồ The Hulk...

Tuy nhiên theo quy luật bù trừ, để đổi lấy môi trường tương tác tốt này người chơi phải tiếp nhận họa tiết thấp, gồ ghề áp lên nhân vật và quang cảnh trong trò chơi. Trong những trận chiến có quá nhiều nhân vật, khung hình của game có sụt giảm, thiếu ổn định. Bên cạnh đó các đoạn phim chuyển cảnh được thực hiện khá vụng về, thô cứng cùng hệ thống nhạc nền kém sôi động đã phần nào làm giảm sức hấp dẫn vốn có của The Hulk.

### NÀO! HÀNH ĐỘNG

Tuy còn chứa đựng khá nhiều lỗi vụn vặt, nhưng nhìn tổng thể The Incredible Hulk: Ultimate Destruction vẫn là một trong những game hành động hấp dẫn mà bạn có thể tìm được ở thời điểm này. Gã khổng lồ xanh The Hulk bây giờ có thể tự hào rằng mình nổi tiếng một cách toàn diện không chỉ từ phim ảnh, truyện tranh mà đến cả trên mặt trận video game giải trí.

**MINH CHÂU P.T**

# DARK LỜI NGUYỀN

Vampire (ma cà rồng) đã trở thành nguồn cảm hứng và là đề tài vô tận để các nhà sản xuất game bay bổng ý tưởng đưa chúng vào các sản xuất đặc sắc của mình như Vampire The Masquerade Bloodlines, Legacy of Kain, Castlevania... Hầu hết đây là các game hành động phiêu lưu hay nhập vai thuần tuý. Lần đầu ra mắt, High Moon Studios đã tạo dấu ấn cho riêng mình khiến nhiều dân chơi game ngạc nhiên khi họ tuyên bố việc ra đời Dark Watch. Một game hành động góc nhìn thứ nhất có bối cảnh miền Tây hoang dã được lồng ghép vào câu chuyện huyền bí về các ma cà rồng.

## Chuyến xe lửa định mệnh

Luôn ẩn mình trong đêm tối và thực hiện trót lọt các vụ cướp xe lửa trên hoang mạc miền Tây hoang dã là tay trộm chuyên nghiệp Jericho Cross. Số phận Jericho bị thay đổi khi trong một phi vụ nhắm vào chuyến xe lửa của tổ chức bí ẩn "Dark Watch" anh vô tình giải thoát linh hồn của Lazarus, con trai của quỷ Satan.

Thoát khỏi "phong ấn" giam giữ mình bấy lâu, Lazarus tiếp tục gieo rắc và hồi sinh các linh hồn quỷ dữ lan ra khắp hoang mạc miền Tây. Tỉnh dậy, sau cơn bất tỉnh Jericho chợt nhận ra rằng anh đã bị lời nguyền của Lazarus trù ếm thành thân phận của loài "vampire" khát máu. Mong muốn chuộc lại lỗi lầm và phá tan lời nguyền kia Jericho phối hợp cùng tổ chức Dark Watch tìm cách bắt sống hết linh hồn của loài quỷ dữ và trả lại bình yên cho miền đất Viễn Tây.

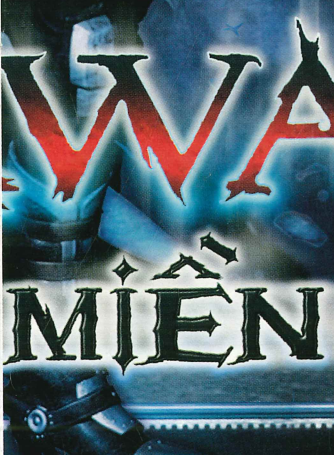
## Hành động thuần túy

Xây dựng cơ bản dựa trên các FPS thuần chủng nên không có gì lạ khi Dark Watch cung cấp cho người chơi một kho vũ khí tương đối cơ bản để áp chế kẻ thù như súng lục chuyên dụng, nỏ thuốc nổ, tên lửa hạng nặng... Với ràng buộc chỉ được mang 2 loại vũ khí khác nhau cho mỗi lần trang bị, Dark Watch muốn buộc người chơi phải linh hoạt, khéo léo chuyển đổi những gì mình hiện có xen lẫn các loại vũ khí khác nằm trải dọc "chiến trường" nhằm phát huy thế mạnh vốn có của chúng tùy vào từng trường hợp cố định.

Ngoài kho vũ khí vốn dĩ đã khá quen thuộc với nhiều game thủ chuyên trị hành động, Dark Watch còn được bổ sung vài tính năng hấp dẫn đặc trưng cho chàng cao bồi mang dòng máu "vampire" Jericho. Đầu tiên phải kể đến khả năng nhảy cao, giúp Jericho có được những vị trí tốt nhằm khắc chế kẻ địch hiệu quả hơn. "Blood Shield" có tác dụng tương tự lớp giáp giày của Master Chief đáng kính từng góp mặt trong sêri Halo nổi tiếng. Trong khi đó "Blood Vision" khả năng dò nhiệt trong đêm tối lại là món vũ khí quan trọng giúp Jericho hoạt động hiệu quả về đêm.

Song song với các pha đấu súng nghẹt thở trên bộ vốn dĩ đã trở nên quá quen thuộc đối với các fan hành động. Dark Watch cũng tận dụng bối cảnh hiện có của mình để mang đến người chơi những pha đấu súng đẹp mắt. Bạn có thể rong ruổi trên lưng ngựa, vừa phải đối phó với cả tốp đối phương đang bám đuôi vừa tìm cách đột nhập lên chuyến xe lửa áp tải của chúng; hay nhảy lên xe bọc thép được gia cố bằng vũ khí tối tân để vượt qua hàng tá quân địch

| DARK WATCH CURSE OF THE WEST | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Capcom |
| PHÁT TRIỂN | High Moon Studios |
| THỂ LOẠI | Hành động |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 16/08/2005 |
| ESRB | Mature |
| DUNG LƯỢNG | 1DVD |
| HỆ MÁY | PS2 / XBOX |



# DARK WATCH MIỀN VIỄN TÂY

dang chầu chực trên đường đi...

## Lồng hương vị RPG

Tuy nhiên, để cố gắng không sa lầy vào cách thực hiện của Painkiller hay vô số các trò chơi hành động trước đó theo phong cách "chạy và bắn", Dark Watch cũng được đan lồng yếu tố nhập vai nhằm tạo thêm sự quan tâm của người chơi vào tuyến truyện đang được dẫn dắt. Theo đó, bạn có thể tự do lựa chọn con đường "tốt"-"xấu" khác nhau thông qua các tùy chọn khi tương tác các nhân vật phụ (NPC) được bố trí dọc theo lộ trình. Mỗi phương án lựa chọn sẽ giúp bạn thưởng thức được từng kết thúc khác nhau của trò chơi đồng thời mở khóa các kĩ năng "vampire" tiềm ẩn có công năng riêng biệt khá hấp dẫn. Ví như "Turn" có thể giúp bạn kiểm soát số lượng kẻ thù nhất định để chúng quay sang tấn công các đồng đội của mình. "Fear" lại làm kẻ thù khi run sợ không trực diện đối đầu với bạn...

## Đồ họa và âm thanh

Bên cạnh phần gameplay được cấu trúc khá tốt, điểm khiến người chơi thực sự hài lòng khi thưởng thức Dark Watch lại nằm trong lớp đồ họa duyên dáng mà game khoác lên. Ngoài các mô hình nhân vật được đầu tư tốt với những cử động nhuần nhuyễn được áp đặt trong khung cảnh huyền ảo, hoành tráng của miền Viễn Tây, các nhà thiết kế đã "chăm bẵm" khá chu đáo các pha hành động dồn dập trong game. Bạn có thể tận mắt chứng kiến đám bụi mù tung tóe sau cú ngã ngựa trời giáng của một "em địch" khi bị trúng đạn. Hay cảnh các thùng TNT trên người các tên cảm tử quân trình diễn màn pháo thăng thiên khi chẳng may một tên bị trúng đạn kéo theo hiệu ứng dây chuyền lên các đồng đội khác... Được biết để có được những vụ nổ ấn tượng và hoành tráng trên chính là nhờ sự có mặt rất kịp thời của engine vật lý Havok nổi tiếng được sử dụng khá nhiều trong nhiều game nổi tiếng hiện nay như Half Life 2, Psi-Ops...

Đan kết nhịp nhàng là hệ thống âm thanh được thiết lập khá tốt, giúp người chơi có cảm giác mình đang đứng giữa một chiến trường rộng lớn, sôi động của hoang mạc Viễn Tây. Điều duy nhất khiến người chơi chưa được thỏa mãn lắm chính là các đoạn nhạc nền mang âm hưởng cao bồi Viễn Tây chưa được phô diễn và xuất hiện đúng lúc. Thường bạn chỉ có thể cảm nhận được nó sau các đoạn phim chuyển cảnh, hay lúc mới vào trò chơi còn lại đều rất mờ nhạt và hầu như không có xuyên suốt

## Nhược điểm

Mang trong mình khá nhiều tham vọng khi hòa trộn nhịp độ nhanh của các FPS cùng lối chơi đa luồng của các game nhập vai, tuy nhiên, Dark Watch chỉ thực sự làm thoả mãn các tay chơi khi lần đầu tra tay vào thử, nhưng càng đi sâu game càng bộc lộ những điểm khuyết điểm thường thấy của các game hành động khác. Đó là cách chơi "chạy và bắn" thiếu sáng tạo và kém hấp dẫn. Yếu tố RPGs được High Moon Production cố gắng lồng ghép, vun đắp lại thiếu chiều sâu, bất kể con đường mà bạn chọn lựa thông qua các NPC đều không ảnh hưởng mấy đến diễn tiến chính của truyện game ngoại trừ hai kết thúc khác nhau vào tận cuối game.

## Lời kết

High Moon Studios hơi tham lam khi cố gắng dung hòa hai phong cách đối lập nhau vào một như cách mà Deus Ex đã từng thực hiện rất thành công trước đây, tuy nhiên hệ quả lại hoàn toàn trái ngược với đàn anh đi trước. Dẫu mang nhiều điểm gây thất vọng các tay chơi, nhưng nhìn chung Dark Watch vẫn là một trong những game hành động để bạn kết sổ sau mùa hè khá ảm đạm game này.

**HUY VŨ**

# Trở lại Cuộc

**KHAN ONLINE: ABSOLUTE POWER**

| | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH TẠI VN | HanoiTelecom; CyberWorld |
| PHÁT TRIỂN | Mirinae Entertaiment - Hàn Quốc |
| THỂ LOẠI | MMORPG |
| CẤU HÌNH | Pentium III 800MHz, RAM 128MB, VGA hỗ trợ 3D 16MB, HDD còn trống 1GB, DirectX 8.1 trở lên, Windows XP/2000/98; Kết nối Dial-up 56K. |
| CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ | Pentium 4, 2GHz trở lên, RAM 512, VGA 64MB, Windows XP, kết nối ADSL. |

Vào thế kỷ 13 trước công nguyên, thế giới bị chia cắt làm nhiều vùng, bị thống trị bởi những đế chế khác nhau. Chiến tranh liên miên nhưng chưa một thế lực nào đủ mạnh để giành quyền kiểm soát tuyệt đối. Quyền lực của một đế chế luôn phải đối mặt với sức mạnh vô biên của thời gian và định mệnh!

Lúc ấy, Thành Cát Tư Hãn (Genghis Khan) đã xây dựng nên một đội quân hùng mạnh, cai quản một lãnh thổ rộng lớn. Khan hợp nhất các bộ lạc Mông Cổ và mở rộng biên giới của mình từ Hungary đến những khu rừng nhiệt đới ở phương Nam, từ vùng đất giá lạnh Siberia đến những ngọn núi hiểm trở ở Tây Tạng. Chỉ cần đánh bại một vương quốc cuối cùng ở châu Âu nữa là Gengish Khan có thể kết thúc chiến tranh và thâu tóm toàn thế giới. Tuy nhiên đây lại là trở ngại cuối gây khó khăn và gian nan nhất cho đội quân đã từng tung hoành và reo rắc nỗi khiếp sợ tại bất cứ nơi nào đặt chân tới.

Với thất bại cay đắng của Thành Cát Tư Hãn tại vương quốc định mệnh này, trật tự thế giới được lập lại và loài người thoát khỏi sự thống trị của Gaijser (Mông Cổ) - đội quân kỷ luật, dày dạn kinh nghiệm và hung hãn nhất thế giới thời đó.

Khan - The Absolute Power là game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi dựa trên những sự kiện lịch sử có thật về Thành Cát Tư Hãn. Bằng cách nhập vai một trong 6 vị anh hùng và tham gia vào trận chiến cuối cùng tại một vương quốc nhỏ - giáp ranh giới Á - Âu vào thế kỷ 13 - nơi đội quân Mông Cổ hùng mạnh của Khan mãi mãi không bao giờ có thể giành chiến thắng.

Khi khởi tạo nhân vật, người tham gia sẽ chọn một trong sáu vị anh hùng này và nhiệm vụ duy nhất là dấn thân vào những trận chiến chống lại quái vật và lật đổ mưu đồ thống trị thế giới. Cuộc đời của sáu vị anh hùng mà bạn nhập vai cũng chính là bản trường ca bất tử xây dựng nên cốt truyện của trò chơi.

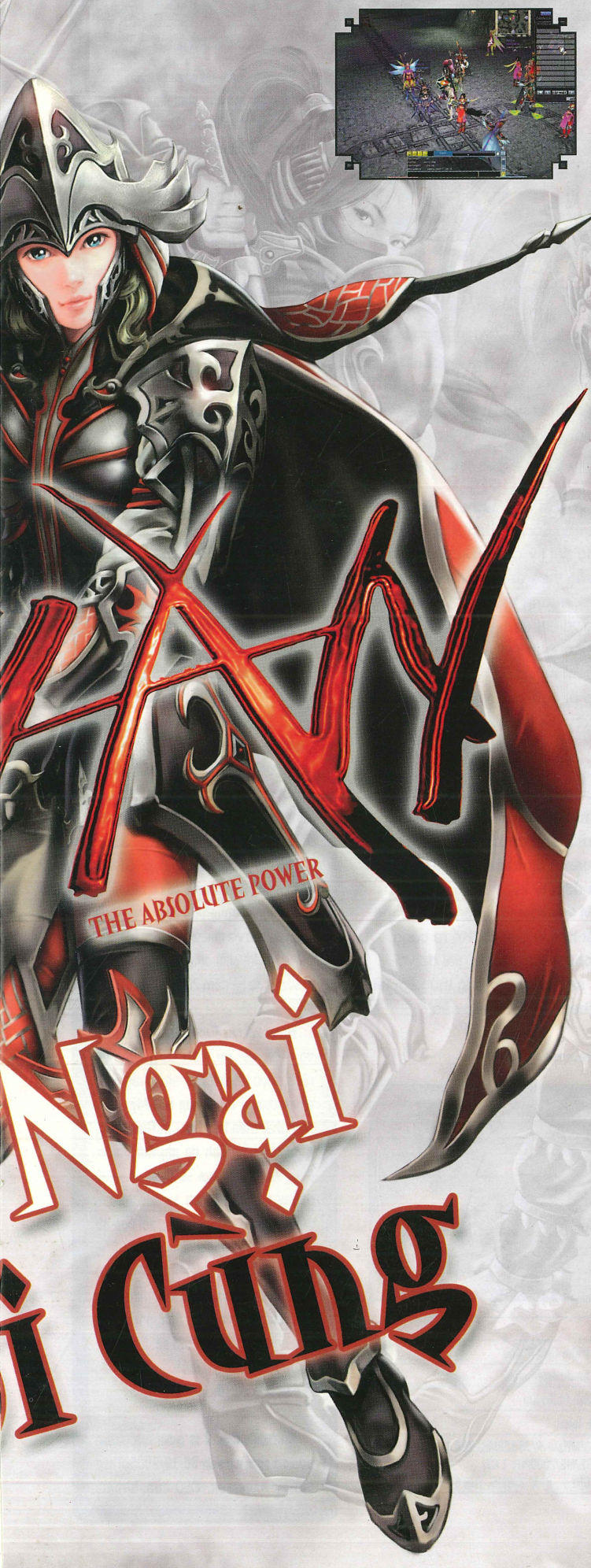
Điều làm người chơi cảm thấy dễ chịu nhất chính là giao diện, với những ai đã từng say mê Diablo hay "cày level" với MU Online thì việc làm quen với giao diện, cách nâng cấp vũ khí và các chức năng khác chỉ là "chuyện nhỏ" do KhanOnline đã được Việt hoá và có kết cấu giao diện, cách chơi tương tự.

Cực kỳ phong phú và đa dạng là cảm nhận của đa số người chơi, khi họ bắt đầu tìm hiểu về KhanOnline. Trong suốt quá trình chiến đấu để nâng cấp, mỗi nhân vật phải tự trang bị cho mình một bộ áo quần gồm 6 món: nón, áo, găng tay, quần, giày và áo choàng, cộng thêm 6 món trang sức (dây chuyền, mặt dây chuyền gọi thú, nhẫn, vòng tay, bông tai và thắt lưng) đi kèm với khiên và vũ khí chuyên dùng cho mỗi nhân vật. Trong quá trình chiến đấu, bạn phải tự học thêm 25 chiêu thức chia làm 3 cấp độ, trong đó có 6 chiêu thức loại kỹ năng, càng chiến đấu càng mạnh. Phải trang bị "tận răng" thì người chơi mới có thể dấn thân vào các vùng đất bị đội quân vừa người vừa quái vật của Thành Cát Tư Hãn chiếm đóng. Hình ảnh đồ họa 3D thật, người chơi sẽ chứng kiến nhân vật của mình ở mọi góc độ phát triển, từ những ngày đầu cho đến khi trưởng thành. Mỗi nhân vật trong game có cách thay đổi hình dáng, kỹ năng riêng. Khi mới bắt đầu, chúng trông khá thô sơ và đơn giản.

Sau một vài level đầu tiên, nhân vật sẽ trải qua những giai đoạn tiến hoá, tương tự con bướm lộng lẫy hình thành từ kén. Càng lên level cao, nhân vật càng đẹp và tinh xảo hơn.

Một đặc trưng đáng chú ý là cách chia điểm kinh nghiệm (exp) và điểm nội lực (ki) là 2 hệ thống riêng biệt khiến KhanOnline có cách tăng điểm không giống bất kỳ trò chơi nhập vai trực tuyến nào khác. Trong quá trình chiến đấu, người chơi sẽ thu thập được cả 2 loại điểm kinh nghiệm và nội lực. Nếu level khẳng định cấp độ của người chơi, thì điểm nội lực mà nhân vật thu thập được quyết định sức mạnh của nhân vật đó. Cách chia điểm này làm cho người chơi luôn thấy hào hứng khi chiến đấu, không phải cố gắng đến hết level mới có thể nâng cấp thuộc tính nhân vật .

Dường như nhà sản xuất trò chơi đã cố tình biến KhanOnline trở thành một trong những trò chơi có tính đối kháng cao bằng các cuộc chiến giữa các nhân vật, bộ tộc, các lãnh chúa mà mỗi cuộc chiến có nhiều tùy chọn khác nhau. Bạn phải phấn đấu để có được danh tiếng (fame) và đạt đến cấp độ cao nhất, chiến thắng tất cả các nhân vật khác và giành



quyền kiểm soát Thành Trì với bốn ngôi đền Lửa – Gió – Nước và Đất, nơi người chơi có thể xác lập đế chế của riêng mình - đánh thuế, đặt luật chơi, thiết lập quan hệ ngoại giao..

Đặc điểm ấn tượng nhất của KhanOnline là hệ thống người chơi theo nhóm và cách thức tìm nhóm để liên kết. Qua hệ thống tìm kiếm này, người chơi có thể tìm cho mình một nhóm phù hợp về cấp độ; một nhóm có thể tìm một thành viên mới điều khiển nhân vật mà nhóm đang cần bổ sung. Một trò chơi mang tính xã hội cao, mỗi nhân vật trong KhanOnline có những sức mạnh và điểm yếu nhất định cùng các chiêu thức khắc chế lẫn nhau. Mặc dù người chơi có khả năng chiến đấu một mình, nhưng không một nhân vật nào hoàn thiện và đầy đủ tính năng cả! Để đạt thành quả cao nhất, người chơi bắt buộc phải kết bạn, tham gia nhóm, các bộ tộc phải hợp tác và cuối cùng thành lập một khối liên minh trong suốt cuộc chiến trường kỳ chống lại Genghis Khan. Một game thủ Khan Online dày dạn kinh nghiệm đã thốt lên rằng "Không "party" là tự sát!".

KhanOnline yêu cầu phần cứng và đường truyền thấp, do đó đã ảnh hưởng ít nhiều đến khả năng hiển thị của trò chơi. Các nhân vật di chuyển hơi cứng, hiệu ứng 3 chiều được giảm ở mức tối đa cho phù hợp với cấu hình máy tính tại Việt Nam nên làm cho trò chơi trông có vẻ khá khô khan. Tuy nhiên theo thông tin từ nhà cung cấp, bản nâng cấp kế tiếp của KhanOnline sẽ có vào tháng 11 năm 2005, ngoài việc thêm hai nhân vật nam mới đang được trông đợi là Sage và Shaman, thì các hiệu ứng sẽ thành các tùy chọn để game thủ tùy nghi thay đổi cho phù hợp với máy của mình. Đặc biệt, chức năng trò chuyện (chat) trực tiếp bằng headphone và micro sẽ là một trong những chức năng đáng giá, nhất là khi có các tình huống khẩn cấp cần thông báo. Hiện trò chơi đang trong giai đoạn thử nghiệm OpenBeta nhưng đã được người chơi đánh giá khá cao.

Địa chỉ đăng ký và tải trò chơi: http://www.khan.com.vn.

**NHẬT TUYÊN**

## MỘT SỐ MẸO NHỎ KHI CHƠI

- "Down level": một trong những thuật ngữ mà người chơi KhanOnline sẽ gặp đầu tiên, nghe có vẻ kỳ quặc, chơi để lên level chứ sao lại giảm level? Thật ra đây là một mẹo của các tay cao thủ. Khi đạt đến cấp độ cần thiết, thường là 60 hoặc 80. Người chơi sẽ không muốn lên level nữa mà muốn điểm ki - điểm nội lực để trang bị, học chiêu thức mới, v.v... bằng cách cứ đánh lấy điểm ki, nhưng đến khi gần lên level, họ lại "tự nguyện" để quái vật đánh chết. Khi dùng cách này một người có level 60 nhưng có thể mạnh hơn level 80 và dễ dàng thắng trong các cuộc đấu tay đôi. Tuy nhiên, các trang bị, vũ khí và chiêu thức thuộc loại "hàng khủng" trong Khan-Online đều yêu cầu cấp độ trên 100, do đó những ai dùng cách "Down level" sẽ không bao giờ trở thành người mạnh nhất!
- "Bỏ điểm ki như thế nào cho đúng?": Lời khuyên chân thành nhất cho các bạn mới chơi để không phí điểm ki là nên tăng ki theo yêu cầu của sách dạy chiêu thức.
- Cẩn thận với các game thủ chuyên nghiệp, giả vờ mặc áo quần cấp độ thấp xuống các vùng đất thấp hơn thách đấu có đặt cược bằng tiền vàng. Thậm chí có game thủ "siêu" hơn bằng cách dụ "mình add nick nhé", nhưng thật sự game thủ này bật bảng thách đấu với số tiền kha khá, người chơi không để ý bấm đồng ý là "toi"; dĩ nhiên bạn bị mất số tiền đã vô tình đem ra đặt cược.
- Dùng nút cuộn của chuột để phóng to thu nhỏ hình ảnh. Nhưng nếu bấm đè nút cuộn này và di chuyển chuột, bạn có thể xoay được góc nhìn. Thao tác này cực kỳ tiện lợi vì chỉ với một tay chuột bạn có thể xoay được các hướng, tay kia rảnh rang rời khỏi các phím để chỉnh chiêu thức và bơm máu.
- Tham gia nhóm (party) có 2 người chơi dưới cấp độ 20, chế độ hỗ trợ sẽ được thiết lập, hiển thị bằng một biểu tượng bàn tay ở góc trên trái màn hình. Khi này điểm kinh nghiệm, điểm nội lực cho các người tham gia sẽ nhiều hơn, đồ lấy được từ quái vật cũng tăng lên.

# MARTIN MYSTÈRE
## OPERAZIONE DORIAN GRAY
## CHÀNG THÁM TỬ TÀI BA

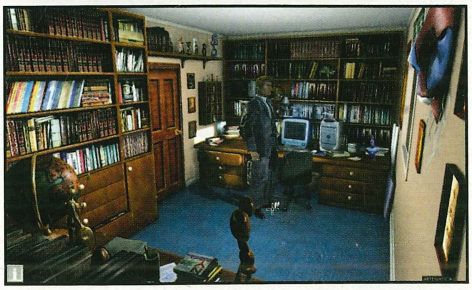
"Để hiểu tường tận cái chết là gì
Chúng ta hãy trải nghiệm nó..."

Đấy là dòng giới thiệu trên bìa đĩa trò chơi Martin Mystère: Operation Dorian Gray (MM). Thật sự đúng như vậy, khi lâm vào tình thế phải đối mặt trước tử thần, ta mới có thể cảm nhận được quyền năng khủng khiếp của vị thần bóng tối này!

### Ẩn sau cái chết...

Dựa theo tác phẩm nổi tiếng cùng tên của nhà văn Alfredo Castelli, với nhân vật chính là giáo sư kiêm điều tra viên Martin, GMX Media đã chuyển thể thành game phiêu lưu trên máy PC. Cuộc phiêu lưu bắt đầu từ việc Martin điều tra cái chết của một vị giáo sư nổi tiếng và những dấu vết này đã dẫn dắt anh khám phá một âm mưu đen tối ẩn giấu phía sau cái chết. Một cỗ máy kỳ lạ được tạo ra làm đảo lộn mọi trật tự của tạo hóa, thật không may, chính Martin cũng là một trong những nạn nhân của cỗ máy lạ lùng kia.

Đồng hành với điều tra viên phong trần Martin còn có Dianna, người phụ nữ xinh đẹp yêu chồng say đắm, và gã giúp việc "vai u thịt bắp" Java. Vai trò của hai nhân vật phụ tương đối mờ nhạt, nhưng có màn bạn phải điều khiển họ giải cứu Martin, nhìn chung họ chỉ "làm nền" cho cốt truyện thêm liền mạch mà thôi. Trước khi vào cuộc điều tra thật sự, nhiệm vụ đầu tiên bạn phải vượt qua là giúp Martin xoay xở ra khỏi nhà bằng việc tìm giùm anh ta quần áo đi làm, điện thoại di động và cả xe hơi nữa, hơi "găng" đấy nhé!



### Những điểm chưa hợp lý

Phải nói thêm, đây là một game phiêu lưu chỉ thu thập và kết hợp đồ vật. Bạn hầu như không phải dụng độ bất kỳ câu giải đố nào. Điều khiển game vẫn theo dạng nhấn và trỏ chuột (click & point), dường như "ngài" Martin được xây dựng quá "điềm đạm", vì "ngài" chỉ có thể đi bộ từ từ mà không thể chạy bằng cách nhấp đôi chuột. Thêm một điều quan trọng là game chỉ cho phép dùng 8 điểm lưu (save), nếu bạn lưu lại nhiều hơn thì phải chép chồng lên các điểm save cũ.

Phần đồ họa của MM hơi khập khiễng: trong khi phông nền quá tinh tế thì mô hình nhân vật lại gãy khúc, nhiều răng cưa và khá thô kệch. Bù lại, âm thanh có khá hơn, ứng với mỗi tình tiết trong game âm điệu vang lên thần bí, êm dịu hay dồn dập, ly kỳ.

Nhìn chung MM là game chú trọng vào nghệ thuật kết hợp đồ vật hơn là giải đố. Kể ra cũng hơi lạ! Sau những phút điên đầu để giải đố với Syberia, Still Life... sao bạn lại không thử xem tài lắp ráp của mình khéo léo đến mức nào?

**ĐAN QUYÊN**
**dan.quyen@but-tre.com**

» THÔNG TIN VỀ GAME

**Phát triển:** GMX Media
**Phát hành:** Artematica
**Thể loại:** Phiêu lưu
**ESRB:** Teen

**Cấu hình tối thiểu:** PIII 733 MHz+;RAM 128MB; VGA 16MB trở lên; HDD 600MB; Windows 98SE/ME/2000/XP; 1 CD.
**Cấu hình đề nghị:** PIII 1,2GHz+; RAM 256MB; VGA 64MB trở lên.

## ĐIỂM TIN

■ **"Broken Sword sẽ có phiên bản thứ tư"**, là thông tin mà nhà phát hành THQ tiết lộ sau khi nhận được rất nhiều lời yêu cầu từ phía những người hâm mộ. Xuất hiện lần đầu tiên vào năm 1996, cho đến nay, dòng game này đã có hơn 2,5 triệu bản được bán ra. Dự tính ban đầu của nhà phát triển trò chơi - Revolution Software - là chỉ thực hiện ba phần. Tuy nhiên để chiều lòng người hâm mộ, hãng đã quyết định thực hiện phần kế tiếp và dự tính tung ra vào mùa hè năm 2006.

■ **Dreamfall: The Longest Journey** sẽ không ra mắt vào cuối năm nay như dự kiến, mà được dời lại đến mùa xuân năm sau. Giải thích nguyên nhân trì hoãn này, Trond Arne Aas, CEO của Funcom cho biết: "Trò chơi sẽ được trau chuốt lại và chọn thời điểm thích hợp để tung ra". Kỳ này, để tăng tính hấp dẫn cho Dreamfall, nhà phát triển sẽ thêm một số yếu tố mới như hành động lén lút, thế giới tương tác 3D và hệ thống chiến đấu. Game sẽ được phát hành đồng thời trên PC và XBox.

■ **S2 Games, nhà phát triển Savage: The Battle for Newerth** - một game trực tuyến lai tạo giữa hai thể loại RTS và FPS - công bố phần tiếp theo của trò chơi này đang trong giai đoạn thực hiện. Theo các nhà làm game, phong cách của Savage 2: A Tortured Soul vẫn giữ nguyên như trong phần đầu nhưng sẽ có rất nhiều thay đổi, và trọng tâm xoáy vào sẽ là phần đồ họa với nhiều ứng dụng kỹ thuật tiên tiến. Trò chơi dự tính sẽ được tung ra vào mùa hè năm 2006.

■ **Heroes of the Pacific - một game dạng mô phỏng máy bay**, cuối cùng cũng đã chọn được Ubisoft làm nhà phát hành chính thức ở thị trường Bắc Mỹ. Theo nhà phát triển trò chơi - IR Guru (Úc), HotP lấy bối cảnh đệ nhị thế chiến, trong đó người chơi sẽ tham gia vào những trận đánh lịch sử nổi tiếng ở vùng biển Thái Bình Dương với hơn 35 loại máy bay, nhiều tính năng thú vị cùng những trận chiến dữ dội với gần 150 máy bay chiến đấu xuất hiện cùng lúc trên màn hình. Dự tính, phiên bản trên console (XBox, PS2) sẽ được tung ra trước vào ngày 28/09, ngay sau đó là bản cho PC (tháng 10).

■ **Asheron's Call 2 sẽ chính thức ngừng mọi hoạt động vào ngày 30/12/2005.** Theo Jeffrey Anderson, CEO của Turbine

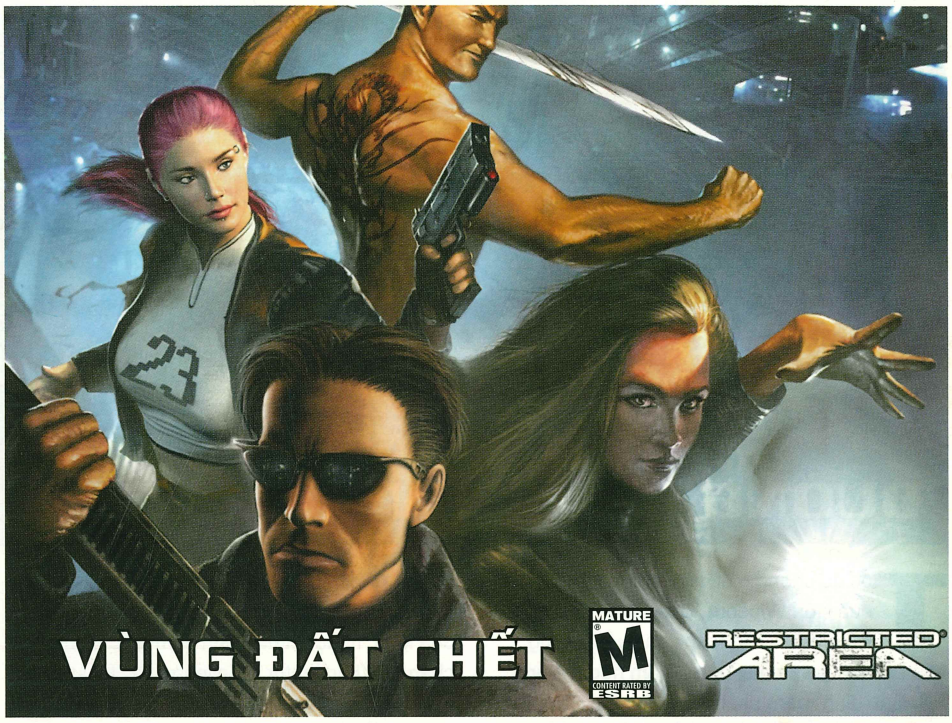
## ĐIỂM TIN

Entertainment, việc hủy bỏ trò chơi là do game không còn thu hút được nhiều người chơi. Riêng bản Asheron's Call 1 vẫn tiếp tục được duy trì và nhận hỗ trợ từ phía Turbine Entertainment. Vào thời điểm này, Turbine đang bận rộn tập trung nhân lực cho hai trò chơi trực tuyến quan trọng: Dungeons & Dragons Online: Stormreach và Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar. Cả hai sẽ được tung ra vào đầu năm 2006.

■ **180 NGÀN USD** là con số giao dịch mà hệ thống bán đấu giá tài sản ảo của Sony Online Entertainment thực hiện chỉ sau một tháng hoạt động. Với tên gọi Station Exchange, hệ thống này được SOE lập ra với mục đích dùng làm nơi giao dịch giữa các gamer chơi EverQuest II. Cứ mỗi giao dịch diễn ra, Sony sẽ hưởng 10% lợi nhuận. Những vật dụng có mặt trên sàn đấu giá sẽ đóng phí 1 USD và các nhân vật là 10 USD. Hiện Sony chỉ áp dụng hệ thống này cho EQ 2 mà không dành cho các trò khác của hãng, nhưng có thể sẽ dùng cho các game trong tương lai.

■ **SPARK UNLIMITED, NƠI KHAI SINH RA CALL OF DUTY: FINEST HOUR** (dành cho hệ console), đã đâm đơn khởi kiện Activision vì vi phạm giao kèo giữa hai bên và đòi bồi thường thiệt hại 10 triệu USD. Theo bên nguyên đơn, Activision đã từ chối hợp tác thực hiện tiếp hai phần kế của trò chơi trên (theo hợp đồng đã ký kết từ trước) và khước từ những ý tưởng đề bạt cho các phần tiếp theo, nhưng lại sử dụng chúng để giao cho các studio con của mình (Grey Matter & Treyarch) phát triển. Cho đến thời điểm này, Activision vẫn im lặng không đưa ra lời bình luận nào về vụ việc.

■ **NHẰM NGĂN NGỪA VIỆC CHƠI GAME TRỰC TUYẾN QUÁ NHIỀU,** gây ảnh hưởng không tốt đến giới trẻ, chính phủ Trung Quốc đã tiến hành thử nghiệm hệ thống giám sát và giới hạn thời gian chơi của các gamer. Theo Interfax (Nga), với hệ thống này, mỗi gamer chỉ có tối đa là 3 giờ chơi, sau đó họ phải chờ ít nhất là 5 tiếng mới được chơi tiếp. Những ai cố tình "vượt rào" sẽ bị hệ thống trừng phạt: quá 3 tiếng, kỹ năng của nhân vật sẽ bị giảm một nửa, hơn 5 tiếng, cấp của nhân vật sẽ giảm tới mức tối thiểu có thể. Hệ thống trên hiện đang trong giai đoạn chuẩn bị thử nghiệm (vào tháng 10 tới) và nhận được sự ủng hộ

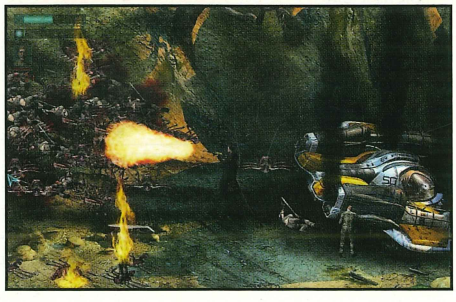


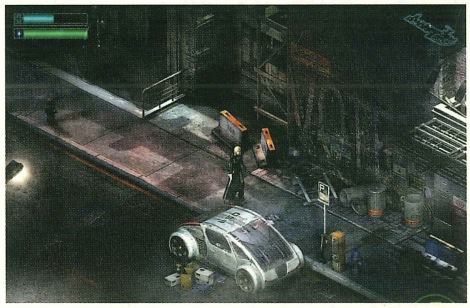

# VÙNG ĐẤT CHẾT

Ấn tượng đầu tiên khi tiếp xúc với Restricted Area có lẽ là "Sao mà giống Fallout đến thế!". Khác chăng là phần chiến đấu: Fallout chiến đấu theo lượt còn Restricted Area thì theo thời gian thực.

Không thời hậu chiến tranh hạt nhân như Fallout, RA dựng bối cảnh thế giới điêu tàn sau hàng loạt những biến động khí hậu, thời tiết do tình trạng ô nhiễm môi trường gây ra: Trái Đất chỉ còn sa mạc khô cằn và những loài sinh vật đột biến cực kỳ quái dị và nguy hiểm.

Có 4 mẫu nhân vật để bạn "nhập vai": cựu quân nhân, Yakuza (Mafia) Nhật, nữ đặc nhiệm và nữ hacker. Với vai trò một lính đánh thuê, công việc bạn phải làm là nhận nhiệm vụ từ các ông chủ, hoàn thành nó và trở về lãnh tiền thưởng. Để thực hiện nhiệm vụ, người chơi thường chu du qua các hoang mạc cằn cỗi, mê cung trong các khu định cư, nhà máy xí nghiệp bỏ hoang... và phải đối đầu với đủ loại kẻ thù, quái vật. Các nhân vật của chúng ta là những chiến sĩ đầy kinh nghiệm, nên họ có thể sử dụng thành thạo đủ loại vũ khí: từ súng lục, súng trường, shotgun, tiểu liên cho đến đao kiếm... Việc trang bị cho nhân vật có đôi nét khá ngộ nghĩnh: tất cả áo giáp, giày, nón như thường thấy trong các game nhập vai khác đều biến mất, thay vào đó là những bộ phận cơ thể nửa người nửa máy như tay, chân, mắt thậm chí cả tim và não!





Tuy nhiên, ngoài những điểm nêu trên thì trò chơi hầu như không mới mẻ. Các trận chiến diễn ra trong game, ban đầu có thể làm người chơi hứng thú nhưng càng về sau, chúng sẽ gây nhàm khi lặp đi lặp lại một cách vô vị. Phần đồ họa trong trò chơi có vẻ đã quá lỗi thời. Mô hình nhân vật, môi trường đều là dạng 2D "xưa rích"; dù được vẽ khá chi tiết nhưng không thể nào giấu được yếu điểm so với các game "đồng trang lứa" hiện nay. Thêm vào đó, những lỗi đồ họa ngớ ngẩn thường xuyên xảy ra, chẳng hạn bạn có thể đẩy những chiếc thùng, đi xuyên vách tường!

Dù không phủ nhận là nhà sản xuất đã có một số ý tưởng khá hay khi thực hiện nhưng có lẽ trò chơi chưa được đầu tư đúng mức nên cuối cùng Restricted Area chỉ dừng lại ở mức "thường thường bậc trung" mà thôi.

**NGỌC CHÂU**
**ngoc.chau@but-tre.com**

**» THÔNG TIN VỀ GAME**

**Phát triển:** Master Creating
**Phát hành:** Whiptail Int.
**Thể loại:** Nhập vai / Hành động
**ESRB:** Mature

**Cấu hình tối thiểu:** PIII 800 MHz+; RAM 256MB; VGA 32MB Geforce 2 trở lên; HDD 2,1GB; Windows 98/ME/2000/XP; 3 CD.
**Cấu hình đề nghị:** P4 1,5 GHz+; RAM 512MB; VGA 64 MB Geforce 3 trở lên.
**Cấu hình thử nghiệm:** AMD 64 3000+; RAM 1GB (Dual Channel); VGA 256MB Geforce 6600; MB MSI K8N Diamond.

# POWER DROME
# ĐƯỜNG ĐUA LIÊN HÀNH TINH

Tốc độ chóng mặt của những cuộc đua kiểu Wipeout, Quantum Redshift, F-Zero GX... thật khó lôi cuốn nhưng hầu hết các game này đều... nằm ngoài "vùng" PC. Bạn định "gặm nhấm" lại Wipeout XL, Star Wars Racer? Ý kiến không tồi nhưng việc gì phải làm vậy khi đã có Power Drome!

Không vòng vo, Power Drome đơn giản chỉ đòi hỏi bạn tăng tốc, cán đích đầu tiên và trở thành nhà vô địch. Khởi đầu chỉ với hai tài xế cùng các chiếc phi thuyền đua cho sẵn (blade), bạn sẽ phải cố gắng lọt vào top 3 mỗi chặng thì mới có cơ may vượt qua hết 30 chặng đua của giải Championship.

Cuộc tranh tài Power Drome cũng rất cam go, phức tạp. Ngoài việc quan sát, tính toán cách "ôm" cua, bẻ lái hợp lý, người chơi còn phải trổ tài khéo léo kết hợp cả chuột lẫn bàn phím để kiểm soát chiếc phi thuyền luôn ở tốc độ trên 1.000 dặm/giờ. Trong điều kiện đường đua đầy chông gai với vô số vật cản, những khúc cua tử thần cùng các đối thủ máy luôn chờ chực cơ hội... phá bĩnh, nên việc bảo toàn phi thuyền suốt chặng đua tương đối khó khăn. Tính năng "Boost" quen thuộc trong game đua xe trước đây ngoài nhiệm vụ "tăng tốc" thông thường còn được dùng để phục hồi lại tình trạng ban đầu của phi thuyền khi nó chẳng may bị "trọng thương"; rất hữu ích trong đoạn nước rút về đích.

Ngoài kiểu đua đường trường Circuit Race tranh ngôi đầu bảng truyền thống, Power Drome cũng hội đủ nhiều kiểu đua khác nhau nhằm tránh cảm giác nhàm chán như Eliminator, Challenge và Hot Lap. Các tài xế ẩn cùng vô số phi thuyền "xịn" khác chính là các phần thưởng hấp dẫn đang chờ bạn khám phá sau khi chinh phục các chặng đua quy định trước. Điều duy nhất khiến nhiều tay chơi luyến tiếc là Power Drome không còn cho phép đấu súng.

Ra đời hơn một năm trên XBOX trước khi được chuyển sang PC, đồ họa của Power Drome tuy chưa đến mức đột phá khiến bạn phải trầm trồ, nhưng bù lại, game được xây dựng và thiết lập khá tốt. Từ hiệu ứng mờ khi lao với vận tốc nhanh đến chóng mặt của các phi thuyền; cảnh xẹt lửa, nổ tung khi va chạm đến khung cảnh trên từng vòng đua luôn được "đổi mới" đúng lúc, khiến bạn không khỏi tò mò và hào hứng khi tiếp tục tham gia vào các vòng đua mới căng thẳng, hấp dẫn hơn.

Tuy chưa tạo được sự đột phá khi đem so sánh với những game cùng thể loại nhưng Power Drome đã hoàn thành tốt nhiệm vụ cơ bản của mình, mang đến những fan yêu thích tốc độ những giây phút giải trí, thư giãn nhẹ nhàng. Nếu bạn muốn thử cảm giác lao đi như "tên bắn" trong các khoang lái phi thuyền, có lẽ đây là dịp khá tốt để thử qua trò chơi này, nhất là khi nó chỉ vẻn vẹn trong 1 CD.

**HOÀNG LÊ**
**hoang.le@but-tre.com**

» THÔNG TIN VỀ GAME

**Phát triển:** Mud Duck Productions
**Phát hành:** Zoo Digital Publishing
**Thể loại:** Mô phỏng/Đua xe
**ESRB:** Teen

**Cấu hình tối thiểu:** PIII 1GHz+; RAM 256MB; VGA 64MB Geforce 3 trở lên; HDD 1,5GB; Windows 98 SE/XP; 1 CD. (*) Không hỗ trợ Geforce 4 MX.
**Cấu hình đề nghị:** P 4 2GHz; RAM 512MB; VGA 128MB Geforce Ti4200 trở lên.
**Cấu hình thử nghiệm:** AMD Athlon 1800+; RAM 512MB; VGA 128MB Radeon 9800 Pro; MB Biostar M7NCG Pro nForce 2.

## ĐIỂM TIN

của các đại gia phát hành game ở Trung Quốc như Shanda, NetEase, The9, Optisp, Kingsoft, SINA, và Sohu.

■ **4 triệu người chơi World of Warcraft** có trả phí là con số làm cho Blizzard vô cùng hân hoan, bởi trò chơi của họ đã vượt qua Lineage của đối thủ NCSoft (với 3 triệu người chơi), trở thành game trực tuyến có nhiều người chơi trả phí nhất. Thành công lớn nhất đối với Blizzard chính là ngay tại "sân nhà" – thị trường Bắc Mỹ, nơi có hơn 1 triệu người chơi (trả phí tháng), trong khi tại thị trường Trung Quốc là 1,5 triệu người (dùng thẻ trả trước). Blizzard đang dự tính đưa WoW sang Đài Loan vào cuối năm nay, một thị trường được dự báo là sẽ thành công không kém Hàn Quốc.

■ **News Corporation, tập đoàn truyền thông của nhà tài phiệt Rupert Murdoch,** đã chiến thắng đối thủ Viacom trong việc mua lại IGN Entertainment – chủ sở hữu các trang web về game nổi tiếng ở Mỹ. Theo nhật báo Wall Street Journal, News Corp đã chi ra khoảng 650 triệu USD cho thương vụ này. Tài sản của IGNE bao gồm IGN.com, GameSpy.com, TeamXbox.com và một số trang web khác. Trong năm tài chính vừa qua IGNE đã lỗ 14,3 triệu USD dù có hơn 26 triệu lượt người ghé thăm các trang web của hãng này mỗi tháng.

■ **Square Enix và Sony Pictures cho biết việc ra mắt bộ phim Final Fantasy VII: Advent Children** tại Mỹ sẽ được trì hoãn cho tới kỳ nghỉ lễ cuối năm. Theo kế hoạch ban đầu, ngày 13/9 bộ phim sẽ được trình chiếu đồng thời tại Mỹ và Nhật. Và theo đại diện của Square Enix, ngày công chiếu tại châu Âu vẫn chưa được ấn định. Được biết, bộ phim sẽ có hai định dạng UMD và DVD, riêng bản DVD (2 đĩa) sẽ có thêm các đoạn trailer, hậu kỳ cùng nhiều cắt đoạn đặc biệt.

■ **MTV Films - công ty con của kênh truyền hình âm nhạc nổi tiếng MTV -** đã được Midway ủy quyền chuyển thể trò chơi kinh dị The Suffering thành phim. Bộ phim sẽ do studio Circle of Confusion liên kết thực hiện với Stan Winston, nhà kỹ xảo bậc thầy từng đoạt nhiều giải thưởng qua các bộ phim nổi tiếng (Alien, Jurassic Park, Terminator). MTV Films sẽ đóng vai trò giám sát tổng thể. Hiện vẫn chưa biết được êkíp thực hiện bộ phim

## ĐIỂM TIN

sẽ gồm những ai và ngày ra mắt.

■ **Với số tiền 525 triệu USD vay mượn từ Merrill Lynch** (thời hạn 7 năm), người khổng lồ Marvel sẽ tự thực hiện 10 bộ phim dựa theo các nhân vật truyện tranh của mình mà không cần nhờ tới các studio làm phim như trước. Marvel cũng tuyên bố, quy trình từ game sang phim trước giờ nay sẽ được đảo lại khi họ tung ra những bộ phim trên. Hiện trong ba nhà phát hành lớn Activision, THQ và VU Games từng thực hiện các game ăn khách cho Marvel, vẫn chưa biết ai sẽ được cấp phép thực hiện trò chơi dựa theo các bộ phim trên. Phần phát hành phim sẽ do Paramount Picture đảm nhận. Bộ phim đầu tiên sẽ ra mắt khán giả vào mùa hè năm 2008.

■ **"Tôi rất vui khi được gặp lại và cùng làm việc với những người bạn cũ ở Blizzard North"**, Rick Seis nói sau khi về đầu quân cho Castaway Entertainment với vai trò giám đốc kỹ thuật và điều hành nhóm lập trình của studio. Được biết, Seis từng tham gia vào các dự án quan trọng như Diablo, Diablo II và đảm nhận nhiều vị trí then chốt trong Blizzard North. Về phần Castaway Entertainment, studio này được thành lập vào năm 2003 bởi những cựu thành viên của Blizzard North (đã đóng cửa). Hiện thời, studio đang tìm kiếm nhà phát hành cho dự án sắp tới của mình, một trò chơi nhập vai hành động tương tự Diablo.

■ **Dù chưa chính thức thừa nhận đã đóng cửa studio,** nhưng theo lời một số thành viên tiết lộ, nhà phát triển dòng game Myst lừng danh - Cyan Worlds - đã ngưng mọi hoạt động của mình và cho toàn bộ nhân viên nghỉ việc. Việc này cũng được phía Ubisoft, nơi đảm nhận việc phát hành dòng game trên, xác nhận. Thành lập vào năm 1987 bởi Rand Miller và người em mình – Robyn, Cyan Worlds gây tiếng vang lớn khi tung ra Myst (1993) và sau đó là các bản tiếp theo. Tuy nhiên càng về sau, sự ủng hộ của các gamer đối với dòng game này càng giảm dần. Dù đóng cửa studio, nhưng nhà phát hành Ubisoft khẳng định ngày ra mắt của Myst V: End of Ages, phiên bản cuối cùng của dòng game Myst, sẽ không bị ảnh hưởng.

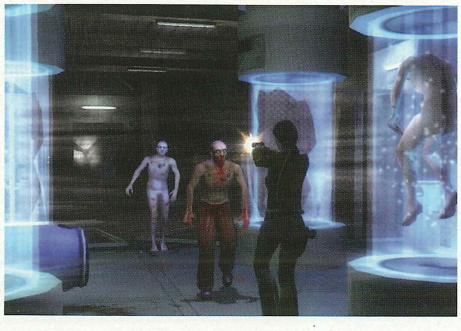
**BÚT TRẺ**
**but-tre@but-tre.com**

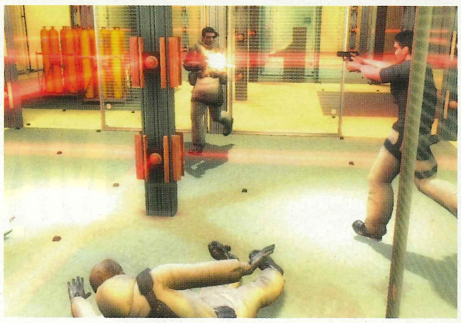
Tàu ngầm Komsomoletz II của Nga bất ngờ bị đắm trong cuộc thao dượt ở biển Barents; khu vực có thông tin cho biết đang tồn tại một tổ chức quân sự bí hiểm. White Fox, người anh hùng từng cứu thế giới ngày nào, lại tiếp tục đặt chân lên Bắc Cực với sứ mệnh tìm hiểu, điều tra sự việc. Liệu anh có hoàn thành nhiệm vụ trong cái lạnh cắt da và nguy hiểm rình rập?

Theo mô típ "người hùng", nhân vật chính của Aurora Watching (AW), anh chàng White Fox cũng sở hữu một số "đồ chơi" công nghệ cao quen thuộc như máy tính xách tay, hộp cứu thương, ống nhòm, súng ngắn giảm thanh, máy phát tiếng động... Tuy nhiên, vì thiên nhiều về khía cạnh hành động bí mật (stealth action) nên hai món vũ khí hữu dụng nhất đối với White Fox chính là con dao găm và những cú đánh gục đối thủ từ phía sau. Nhiệm vụ cùng cách thức thực hiện mà bạn phải làm trong game, cũng khá quen thuộc với các fan "ruột" của thể loại này: ẩn nấp, tìm cách mở cửa, lẩn tránh camera, "xử" địch từ phía sau... Nhìn sơ qua, AW đúng là game "stealth action" thứ thiệt nhưng "bên trong" thì chưa phải.

AW bắt chước theo trò chơi hành động nổi tiếng Metal Gear Solid: từ chế độ chuyển đổi giữa hai camera và ra-đa đến nhiệm vụ. Nhất là màn đầu tiên, cũng đột nhập vào một khu căn cứ nằm sâu trong vùng tuyết trắng (Metal Gear Solid 1); dù không rõ ràng nhưng không thể qua mắt được gamer "sành điệu".

Điều gì bạn trông chờ nhất ở một game





dạng "stealth action"? Có phải là các chiêu "độc"? Nếu vậy thì bạn nên quên cái tên Aurora Watching đi. Bởi, ngoài ba mức di chuyển là chạy, đi bộ (hoặc rón rén), và khả năng nhảy ra bắn - nhảy vào, thì game chẳng còn gì để khám phá cả. Cách chơi của game thận trọng trong từng bước chân, dè dặt trong từng cử chỉ, hành vi đến nỗi tốc độ di chuyển của White Fox trong mọi trường hợp không thể sánh bằng lính gác. Không biết bạn dụ chúng ra làm gì khi không tài nào rút dao áp sát kịp thời mà chỉ có nước dùng súng, vậy thì còn gì là "stealth" nữa? Đó là còn chưa kể đến hệ thống chiến đấu, dù ở góc nhìn thứ nhất hay thứ ba, đều gây nhiều khó khăn, đến nỗi nhiều khi muốn... vứt chuột luôn cho rồi!

"Chiếc phao" cuối cùng để Aurora Watching níu kéo là hình ảnh và âm thanh, vẫn không đủ sức "tải" bù cho cách chơi. Tuân thủ quy tắc vật lý, công nghệ rag-doll, đổ bóng, kỹ thuật xử lý môi trường tốt, âm nhạc khéo lồng với hoàn cảnh... nhưng chừng đó có lẽ vẫn còn chưa đủ. Thế mới biết, "nghề chơi cũng lắm công phu"!

**TRẦN HỮU ĐẠI NHẬT**
**dainhat@dng.vnn.vn**

**» THÔNG TIN VỀ GAME**

**Phát triển:** Metropolis Software
**Phát hành:** Metropolis Software
**Thể loại:** Hành động
**ESRB:** Teen

**Cấu hình tối thiểu:** PIII 1GHz+; RAM 256MB; VGA 64MB Geforce 3 trở lên; HDD 500MB; Windows 98 SE/ME/2000/XP; 1 CD.
**Cấu hình đề nghị:** PIV 1,5GHz+; RAM 512MB; VGA 128MB Geforce 4 trở lên.

XBOX PS2

**Phát triển:** Red Storm/Ubisoft Montreal | **Phát hành:** Ubisoft | **Thể loại:** Hành động | **ESRB:** Mature | **Ngày phát hành:** 06/09/2005

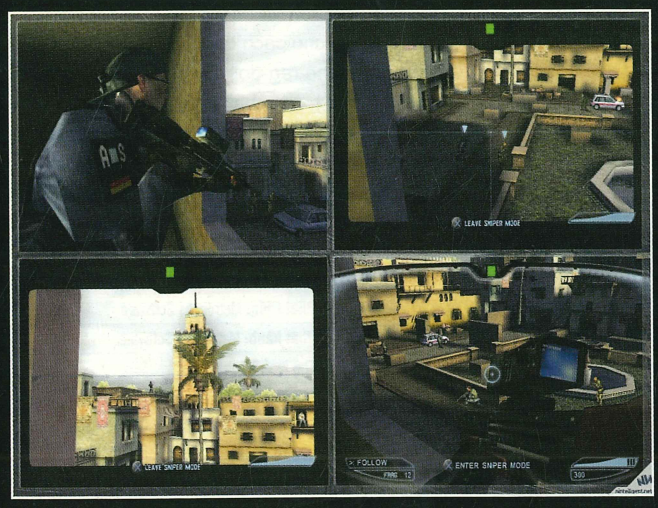
# Tom Clancy's RAINBOW SIX LOCKDOWN

## MẬT LỆNH ĐEN

Trong khi các chiến binh của biệt đội Ghost đang bận rộn với nhiệm vụ khó khăn tại "cứ điểm nóng" Kazakhstan thì Ding Chavez, đội trưởng của lực lượng đặc nhiệm Rainbow Six, bộn bề trấn áp một tổ chức khủng bố mới, có vũ khí sinh học nguy hiểm.

Ngoài chức năng điều khiển nhóm đa nhiệm với phương châm nhanh gọn, ít tổn thất quen thuộc từ các phiên bản Rainbow Six trước đó, Lockdown cũng chỉnh trang, sửa chữa và thêm nhiều nét mới để tránh nhàm chán. Trong đó, phải kể đến việc cho phép bạn điều khiển nữ xạ thủ bắn tỉa "Dieter Weber" bên cạnh đội trưởng tiền phong Ding Chavez. Tùy vào từng nhiệm vụ cố định người chơi sẽ có dịp trổ tài "thiện xạ" trong việc yểm trợ và bảo vệ các thành viên Rainbow Six. Nhìn chung các màn này được "bày biện" khá thú vị và tạo được sự căng thẳng cho người chơi, bởi ngoài việc trổ tài chính xác với hồng tâm luôn đung đưa, người chơi còn phải phán đoán, bao quát, đồng thời di chuyển nhanh qua những vị trí nhạy cảm. Chỉ cần chút lơ là mất cảnh giác, địch có thể "nướng chín" đồng đội bạn bằng súng phóng lựu hoặc cả thùng xăng bên vệ đường.

Bên cạnh các màn bắn tỉa mới, fan của RB6 còn bắt gặp ở Lockdown vài chi tiết khá thú vị. Ngoài kho vũ khí hiện có, các ống nhòm nhìn trong đêm và dò nhiệt, các chiến sĩ RB6 còn được thêm thiết bị cảm biến phát hiện nhịp đập của tim. Với trang bị này, người chơi có thể chủ động hơn trong những cuộc chạm trán khi đi qua những lối đi tối hẹp bề bộn thùng chứa, hay những căn phòng kín nguy hiểm rình rập. Để gây yếu tố bất ngờ cho địch, đặc biệt trong những trận bố ráp cần chiến thuật "tốc thắng". Bạn có thể bổ sung các trang bị như búa lớn hay shotgun hạng nặng để "đột kích" thẳng vào những cửa lớn bị khóa.




Song song với với việc trang bị thêm nhiều đồ nghề hữu hiệu mới, các chiến sĩ RB6 cũng đối diện với khá nhiều nguy hiểm rình rập hơn. Trong Lockdown ngoài việc khả năng di chuyển bị chậm lại khi trọng thương, nón bảo vệ của họ còn bị rạn nứt, ghim lỗ đạn, điều này đồng nghĩa với việc bạn sẽ bị hạn chế khá nhiều tầm nhìn khi bị thương, yếu tố then chốt quyết định sự chính xác cho những pha dứt điểm. Các cánh cửa sập giờ đây trở nên nguy hiểm hơn khi chúng được gài các bẫy mìn hồng ngoại có thể làm tiêu tùng cả nhóm bạn trong tích tắc…

Trong khi những tính năng mới được trình bày khá tốt và không có gì đáng phàn nàn thì chi tiết khiến Lockdown mất điểm so với các phiên bản RB6 trước đây lại tập trung vào sự mất ổn định của AI của các đối thủ máy, điều rất ít khi bắt gặp trong các dòng Rainbow Six trước đây. Chúng thường xuyên đứng như "phỗng" khi đồng đội bị hạ, hoặc ngoan ngoãn ngồi im ngay cả khi bạn đã tiến sát kề mặt, vụng về ném lựu đạn dội vào tường nơi chúng đứng... Tuy vậy, chúng lại thông minh đột xuất như ném lựu đạn khi bạn vừa mở cửa hay phủ đầu bằng những phát súng phóng lựu rất nguy hiểm. Với chất lượng AI không thỏa đáng lại bổ sung tính năng lưu game thoải mái (thay vì giới hạn lần save như Black Arrow trước đây) đã vô tình biến các chiến dịch chơi đơn của Lockdown trở nên dễ dàng, kém thử thách; sẽ làm các "tay chơi" thích game hành động đặc biệt là dòng Tom Clancy sẽ khá thất vọng. May mắn thay đồ họa lẫn âm thanh của trò chơi vẫn giữ được ở mức khá cùng những chỉnh trang mới đã phần nào "gỡ gạc" những mặt yếu kém vừa kể trên của game.

Dù mắc phải nhiều điểm bất hợp lý và chưa bằng các phiên bản Rainbow Six trước đây nhưng với các fan, Lockdown vẫn là phiên bản không thể bỏ qua.

**ĐĂNG MINH**

| Phát triển | Phát hành | Thể loại: | ESRB: | Ngày phát hành |
|---|---|---|---|---|
| Criterion games | Electronic Arts | Đua xe | Everyone | 13/09/2005 |

# ĐƯỜNG ĐUA LẠI CHÁY BỎNG

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Khi vượt qua các đối thủ sừng sỏ trong làng đua xe như Rallisport Challenge 2, Colin McRae Rally 2005, Burn Out ẵm trọn danh hiệu cao quý "Game đua xe hay nhất trong năm" từ hầu hết các website và tạp chí game nổi tiếng. Không yên vị với những gì đã gặt hái, vua tốc độ Burn Out lại tiếp tục khuấy động trường đua năm nay bằng phiên bản mới "Revenge".

Ngoài các cách chơi cơ bản Burning Lap, Crash, Eliminate,... quen thuộc, Revenge có thêm nhiều chi tiết rất hấp dẫn khiến bạn không khỏi hào hứng, đi từ ngạc nhiên này đến ngạc nhiên khác. Trong đó, tiêu biểu nhất phải kể đến kiểu chơi hoàn toàn mới Traffic Attack. Trong mục chơi này bạn sẽ làm nhiệm vụ "hốt gọn" các chiếc xe đang lưu thông cùng chiều với mình. Ngoài việc giữ vững tay lái để duy trì lượng điểm kiếm được càng nhiều càng tốt trước khi thanh thời gian nhanh chóng tụt xuống mức "zero", người chơi còn phải quan sát kĩ để luồn lách "con xế" của mình trước hàng tá xe chạy ngược chiều với tốc độ cao, hay như chiếc xe buýt, xe tải chở hàng lớn,... tìm cách chen ngang vào luồng lưu thông để cản trở bạn.

Tất nhiên, ngoài mục "Traffic Attack" bạn hoàn toàn có thể ứng dụng cách chơi này vào các kiểu đua thông thường để ngáng chân đối thủ bằng hiệu ứng "domino" vào tốp đang bám đuôi hay một cú "Trick shot" vào tay đang dẫn đầu đoàn đua. Nếu như trước đây tuyệt kĩ "Crash Breaker" vốn chỉ được chỉ định trong các màn đụng kiếm điểm thì giờ đây bạn có thể biến hóa chúng phức tạp và hoàn hảo hơn trong các vòng đua đường trường, đến kiểu đua "eliminate" so găng nhau "quyết liệt". Với hiệu ứng nổ dây ch uyền cộng hưởng Impact Time (làm chậm thời gian) bạn có thể ẵm gọn từ 3-4 "em" xấu số đang theo sau nếu chẳng may lệch tay lái từ một ụ bê tông bên lề đường. Còn khá nhiều kiểu đua hấp dẫn khác mà bạn có thể mặc sức khám phá một khi đã giáp mặt cùng Revenge trong đường đua đầy thử thách này….

Được đánh giá là tựa game đua xe mô phỏng khá chân thực, xuất sắc về các hiệu ứng vật lý khi va chạm nhau ngay từ khi mới ra đời, Revenge không làm thất vọng các fan. Các tia lửa điện bắn tung tóe khi hai xe so kè nhau, đến cảnh cháy nổ "long trời lở đất" khi các xe tải lớn cùng xe con chen chúc, chất đống lên nhau tại các giao lộ tử thần sau một pha lái xe "bạt mạng" đều được tái hiện thật hoành tráng và hoàn chỉnh đến mức khó tin. Âm thanh được tái hiện độc đáo và sống động từ tiếng kính vỡ, va đập của kim loại,… đến tiếng động cơ xe rền vang khi bắt đầu tăng tốc, thắng gấp ở những khúc cua hẹp.

Tuy nhiên bên cạnh những ưu điểm vốn có Revenge cũng còn vài hạt sạn nhỏ chưa làm hài lòng người chơi khi so sánh với phiên bản trước. Trong đó đáng kể nhất chính là những bài nhạc nền vốn đã hoàn hảo ở phiên bản ba, nay được gột sạch và thay bằng những đoạn "metal", điện tử,... pha trộn thiếu tính độc đáo. Ngoài ra, số vòng chơi ngắn và thử thách không cao bằng phiên bản trước cũng là một trong những nguyên nhân khiến nhiều người chơi cảm thấy khá hụt hẫng, nuối tiếc khi kết thúc trò chơi tuyệt vời này quá sớm.

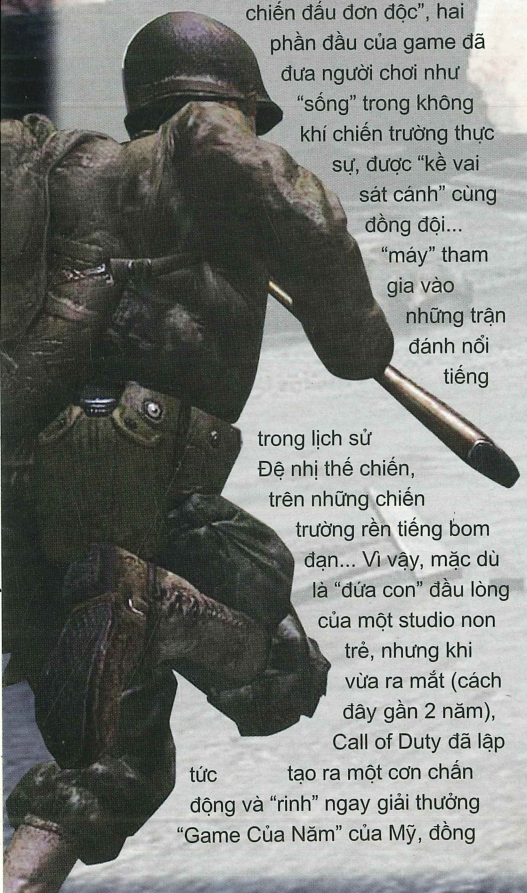
Tuy nhiên, với thời lượng gấp rút chỉ gói gọn trong một năm để chuẩn bị, cùng gánh nặng áp lực phải vượt xa những gì gặt hái được trong quá khứ, chúng ta hoàn toàn có thể "thông cảm" với những gì còn chưa thoả đáng trong phiên bản mới này. Burn Out: Revenge vẫn là một trong những tựa game đua xe hay nhất trong năm mà bạn không thể bỏ qua.

**PHUONG THẢO**

# DƯỚI LÀN

**Người chơi có quyền lựa chọn: hoặc chơi đúng trình tự thời gian theo dòng lịch sử như trong các phần trước, hoặc "nhảy" lung tung giữa các nhiệm vụ của mỗi phe tùy thích**

Chiến trường vẫn chưa dứt tiếng súng. Nhiệm vụ vẫn còn vẫy gọi. Tiếp nối thành công rực rỡ của hai phiên bản trước (bản đầu và phần mở rộng United Offensive), vào cuối tháng 10 tới, studio Infinity Ward sẽ tung ra phần tiếp theo của dòng game: Call of Duty 2 (CoD2). Với khẩu hiệu "Trong cuộc chiến, không ai chiến đấu đơn độc", hai phần đầu của game đã đưa người chơi như "sống" trong không khí chiến trường thực sự, được "kề vai sát cánh" cùng đồng đội... "máy" tham gia vào những trận đánh nổi tiếng trong lịch sử Đệ nhị thế chiến, trên những chiến trường rền tiếng bom đạn... Vì vậy, mặc dù là "đứa con" đầu lòng của một studio non trẻ, nhưng khi vừa ra mắt (cách đây gần 2 năm), Call of Duty đã lập tức tạo ra một cơn chấn động và "rinh" ngay giải thưởng "Game Của Năm" của Mỹ, đồng thời chiếm giữ vị trí số một trong thể loại bắn súng về đề tài Thế Chiến Thứ II, trước đó vốn là vị trí "độc tôn" của dòng game Medal of Honor nổi tiếng. Với lý do đó, cũng dễ hiểu khi Infinity Ward đầu tư rất lớn cho phần 2 của trò chơi. Và dù chưa ra mắt, nhưng gần như chắc chắn CoD2 sẽ tiếp tục làm hài lòng những fan ruột của mình.



## CHIẾN TRƯỜNG MỚI, THỬ THÁCH MỚI

Trong hai phần trước, người chơi đã được "tham gia" cố thủ trong ngôi nhà Pavlov, cùng các đồng đội ào lên lấy thân mình che chở cho Stalingrad, chứng kiến giây phút lịch sử khi lá cờ của Hồng quân tung bay trên nóc tòa nhà Quốc Hội Đức quốc xã... Và trong phiên bản tới đây, những nhiệm vụ mới cũng không kém phần hào hứng và gian khó. Theo lời nhà sản xuất, ngay trong màn đầu tiên, trong vai một anh lính binh nhì Hồng quân, bạn sẽ cùng đồng đội "gồng mình" chống trả đợt tổng tấn công có thể xem là quy mô bậc nhất của Đức quốc xã trong lịch sử Thế Chiến Thứ II là tấn công vào Mátxcơva; và quân địch chỉ còn cách thủ đô có hơn 20 dặm! Nếu đã từng chơi qua màn đầu trong bản mở rộng United Offensive, chắc chắn bạn sẽ hình dung được khung cảnh khốc liệt đến cỡ nào. Và đặc biệt nhất, nhiệm vụ không thể thiếu trong Thế chiến lần hai: cuộc đổ bộ lên eo biển Normandy ngày 6 tháng 6 năm 1944, còn gọi là ngày D lịch sử (D-Day), nhưng không phải lên bãi biển Omaha như trước đây bạn đã từng chứng kiến trong Medal of Honor, mà là tại mỏm đá Pointe Du Hoc, một vách đá dựng đứng cao hàng trăm thước trông ra eo biển Normandy, giáp với bãi biển Utah và Omaha. "Trăm nghe không bằng một thấy", Infinity Ward đã tung lên mạng đoạn trailer về những pha chiến đấu cực kỳ hấp dẫn của màn chơi này: trong cơn "mưa" bom, pháo và "lưới" đạn, quân Đồng minh trên những chiếc tàu, đổ bộ lên đất liền và ngay lập tức, rất nhiều người đã phải phơi mình, trong khi những người may mắn hơn phải đối mặt với khó khăn mới: vách núi sừng sững cao chót vót. Dây thừng được ném lên, những người lính dũng cảm bám dây trèo lên trong khi bom đạn vẫn không ngớt "rít" từng hồi bên tai. Tiếng la hét, tiếng nổ hòa quyện làm cho mọi thứ trở nên vô cùng hỗn loạn. Và khi lên đến đỉnh, trước mắt người chơi thật sự là một chiến trường đúng nghĩa với độ rộng ngút tầm mắt. Trong khói đạn mịt mù là các dãy chiến hào chạy dài và vô số công sự, boongke ẩn hiện. Quả thực, khi xem đoạn trailer này, người viết đã có ấn tượng rất mạnh về cách mà CoD2 tái hiện trận đánh nổi tiếng này. Không chỉ bó hẹp trong châu Âu "chật chội", CoD2 sẽ đưa bạn gia nhập vào quân đội Anh đến một chiến trường mới: Bắc Phi. Trên mặt trận mới này, người chơi sẽ trải qua những trận chiến tại 3 nước:

**Tên game:** Call of Duty 2
**Thể loại:** Hành động

**Phát triển:** Infinity Ward
**Phát hành:** Activision

**Ngày phát hành:** 25/10/05
**ESRB:** Đang đợi đánh giá

# LỬA ĐẠN
# CALL OF DUTY 2

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Tunisia, Libya và Ai Cập, với các cuộc đụng độ nảy lửa trong thành phố hoặc trên những sa mạc bao la. Và dĩ nhiên, không thể thiếu những trận đấu tăng cực kỳ gay cấn...

## CÁCH CHƠI MỚI KHÔNG CÒN GÒ BÓ

Để thay đổi không khí và giúp người chơi có thêm nhiều quyền tự do lựa chọn, CoD2 đưa ra một cách thức khá lạ: "hệ thống trường đoạn" (tạm dịch). Nghĩa là chia trò chơi thành các trường đoạn khác nhau và hoàn toàn độc lập theo 3 chiến dịch tách biệt: Nga, Anh và Mỹ. Người chơi có quyền lựa chọn: hoặc chơi theo đúng trình tự thời gian trong "dòng lịch sử" như các phần trước, hoặc "nhảy" lung tung giữa các nhiệm vụ của mỗi phe tùy thích. Vince Zampella, giám đốc bộ phận sáng tạo của Infinity Ward, giải thích: "Trò chơi bắt đầu với chiến dịch của Nga năm 1941. Sau khi bạn hoàn thành nhiệm vụ đầu tiên, phần tiếp theo, năm 1942, sẽ mở ra. Đến đây, bạn có 2 lựa chọn: tiếp tục chiến dịch của Nga hoặc "nhảy" sang làm nhiệm vụ của bên Anh. Và cứ thế, càng chơi bạn sẽ càng mở được thêm nhiệm vụ của các chiến dịch. Dĩ nhiên, bạn có thể chuyển sang làm nhiệm vụ của mỗi bên, bất cứ khi nào muốn cho đến khi hoàn thành toàn bộ trò chơi. Điều này sẽ giúp bạn có nhiều quyền tự do chọn lựa hơn, mà không ảnh hưởng đến nội dung của game." Cũng thú vị đấy chứ! Ngoài ra, sự "tự do" còn được thể hiện ngay trong từng màn chơi. Cụ thể như trong một thành phố, bạn sẽ có nhiều đường đi để chọn lựa chứ không theo một lộ trình duy nhất vạch sẵn. Điều này cũng đưa đến các tình huống khác nhau: nếu may mắn, bạn đi đúng con đường vòng bên hông địch và thoải mái "thọc sườn" chúng. Nhưng nếu xui xẻo, có khi bạn chạm mặt một "ổ phục kích" sau khúc quanh và chỉ còn nước hứng đạn. Và với đặc điểm này, người chơi có thể vạch ra những chiến thuật khác nhau để hoàn thành nhiệm vụ. Nhờ đó, giá trị chơi lại của game được nâng cao đáng kể.

## ĐỐT NÓNG CHIẾN TRƯỜNG

Không thể nói rằng CoD là một trò chơi xuất sắc về mặt hình ảnh. Nhưng nhìn chung, đồ họa của game trông cũng "được ra phết"! Và theo người viết, đó lại chính là một ưu điểm mà nhờ đó số người biết đến và "kết" CoD nhiều hơn hẳn fan của các trò chơi "sát thủ phần cứng" khác. Vì một lẽ đơn giản, không phải ai cũng có đủ điều kiện để tậu một dàn máy "trâu bò" kham nổi yêu cầu của các trò chơi này. Fan của CoD có thể yên tâm, nhà sản xuất hứa hẹn CoD2 cũng vẫn theo đuổi tiêu chí trên. Nghĩa là, dù ra mắt vào thời điểm các trò chơi trên PC đua nhau "đẩy" cấu hình lên đến mức khó chấp nhận, thì CoD2 chỉ yêu cầu một cấu hình "thường thường bậc trung". Nhưng, đừng vội nghĩ như vậy có nghĩa là không có sự cải tiến nào về chất lượng hình ảnh. Mỗi màn chơi, mỗi chiến trường sẽ bao la hơn nhiều. Các hiệu ứng khói bụi, các vụ nổ... được "nâng cấp"; nhân vật cũng được "tút" kỹ càng hơn: mỗi người sẽ mang một khuôn mặt đặc trưng, chứ không còn kiểu "trăm người như một" như trong hai phần trước nữa; các khẩu súng được vẽ lại chi tiết hơn, đồng thời "trang bị" thêm những công nghệ đồ họa mới, giúp cho chúng trông sáng bóng ánh thép và những vân gỗ (đã được kiểm chứng qua đoạn trailer đề cập ở trên). Tất nhiên, sẽ có thêm nhiều vũ khí mới như súng bán tự động của Nga và Đức, những khẩu súng nổi tiếng như G43 và SVT40...

Rất được chú trọng và đầu tư kỹ lưỡng, phần AI của game chắc chắn sẽ làm hài lòng những gamer khó tính nhất. Đối phương giờ đây biết di chuyển nhiều hơn, biết ẩn nấp, hỗ trợ cho nhau, thậm chí biết đánh thọc sườn. Nhưng đừng lo, nếu đối phương biết làm gì thì những đồng đội máy của bạn cũng có những khả năng tương đương. Đặc biệt, đồng đội máy của bạn được "gắn" cho một khả năng mới rất thú vị: thông báo cho bạn những thông tin hữu ích tùy từng hoàn cảnh cụ thể. Ví dụ: khi phát hiện tên địch nấp sau một chiếc xe, đồng đội bạn sẽ la lên: "Có địch nấp sau xe"...

Sẽ là thiếu sót lớn nếu không đề cập đến phần âm thanh của trò chơi. Từng đoạt nhiều giải thưởng về "trò chơi có âm thanh xuất sắc" do các tạp chí game tên tuổi trao tặng cho hai phần trước, phần âm thanh của CoD2 sẽ thực hiện công phu hơn nhiều. Mỗi âm thanh của từng khẩu súng đều được thu âm trực tiếp tại hiện trường: một bãi bắn quân sự trong sa mạc Nevada. Bộ phận âm thanh của Infinity Ward đã phải tốn khá nhiều công sức để tìm đến những nhà sưu tầm, "lùng" đủ bộ những khẩu súng còn mới nguyên sản xuất từ những năm 40, bắn đạn thật để thu âm! Hạnh phúc thay cho những fan CoD đang có dàn âm thanh 5.1 trở lên!

## BẢN HÙNG CA TIẾP DIỄN

Thế Chiến Thứ II đã trôi xa, nhưng bản hùng ca của những người lính đã chiến đấu, đã hi sinh vì một lý tưởng cao đẹp, vẫn còn vang mãi. Trong mắt của chúng ta, những gamer, những nhiệm vụ vẫn tiếp tục vẫy gọi. Và khi CoD2 "phất cờ", bản hùng ca ấy sẽ còn tiếp diễn.

**HUY NAM**
**huy.nam@but-tre.com**

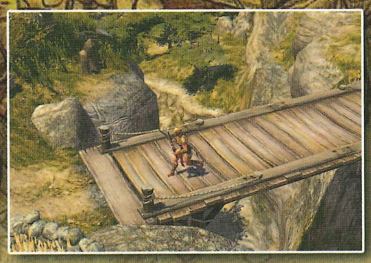
**Tên game:** Titan Quest
**Thể loại:** Nhập vai/Hành động

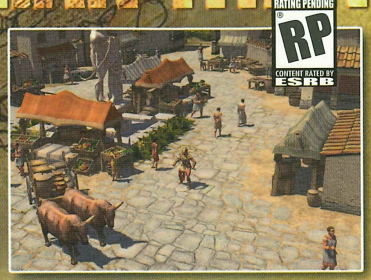
**Phát triển:** Iron Lore Entertainment
**Phát hành:** THQ

**Ngày phát hành:** 2006
**ESRB:** Đang đợi đánh giá

# TITAN QUEST

## CUỘC ĐÀO THOÁT CỦA CÁC THẦN TITAN






Có lẽ trong giới gamer, Iron Lore Entertainment là một cái tên "mới toanh". Điều này không có gì lạ, vì tuy được thành lập từ năm 2000 nhưng đến nay Iron Lore vẫn chưa tung ra một tựa game nào. Dự án game nhập vai - hành động (RPG) Titan Quest chính là sản phẩm đầu tay của hãng.

### Cuộc chiến của các vị thần

Theo thần thoại Hy Lạp, Titan là những vị thần thống trị muôn loài rất lâu trước khi có sự xuất hiện của những vị thần trên đỉnh núi Olympus. Mãi về sau, khi Zeus – chúa tể của các vị thần Olympus, lật đổ chính cha mình là Cronus (thủ lĩnh của các thần Titan) để giành ngôi thống trị. Lúc này, các thần Titan chống đối đều bị giam cầm vĩnh viễn tại nhà tù Tartarus. Lấy cảm hứng từ câu chuyện thần thoại này, game nhập vai – hành động Titan Quest được xây dựng dựa trên giả thuyết: các thần Titan thất trận, đào thoát khỏi nhà ngục Tartarus, để rồi lại tiếp tục tác oai tác quái, gây kinh hoàng cho sinh linh ở khắp nơi. Tuy nhiên, cho đến thời điểm này, Iron Lore vẫn chưa tiết lộ thêm về cốt truyện của trò chơi, và theo họ, cốt truyện trong một game RPG như Titan Quest là một yếu tố rất quan trọng cần được giữ bí mật đến phút chót để tạo bất ngờ.

Chẳng chút giấu giếm, các nhà phát triển game Iron Lore thú nhận họ là những fan của trò chơi nhập vai-hành động kinh điển Diablo mà Blizzard đã khai sinh nên Titan Quest sẽ chịu ảnh hưởng rất lớn từ trò chơi này. Như vậy, chúng ta có thể hình dung ngay cách chơi trong Titan Quest sẽ mang đậm nét "Action-RPG" thuần chất. Người chơi hóa thân vào một nhân vật, phiêu lưu qua các vùng đất, chiến đấu để tích lũy điểm kinh nghiệm và nâng cao cấp độ cho mình.

Dĩ nhiên, Titan Quest phải có những đặc trưng riêng nếu muốn "trụ vững" trước những tên tuổi nổi tiếng khác. Nhà sản xuất tiết lộ có tổng cộng 8 lớp (class) nhân vật. Nhưng điểm đặc biệt ở đây, người chơi có thể chọn 2 class cùng lúc cho nhân vật của mình. Ví dụ, bạn có thể cho nhân vật là một chiến binh dũng mãnh dùng các vũ khí khổng lồ, đồng thời có thể sử dụng các loại phép thuật như một pháp sư thực thụ. Như vậy, thông qua các kiểu phối hợp class, người chơi có thể tạo cho mình đến... gần 30 kiểu class nhân vật khác nhau. Điều này khiến cho tuyến nhân vật trong trò chơi trở nên đa dạng và làm gia tăng giá trị chơi lại (replay value) của Titan Quest lên rất nhiều. Bên cạnh đó, trò chơi hứa hẹn sẽ cung cấp cho bạn những kỹ năng, chiêu thức phong phú như hệ thống các quái thú hỗ trợ, biến nhân vật của bạn thành người khổng lồ...

Một đặc điểm nữa có liên quan đến cách chơi là việc thu lượm các món đồ trên đường đi. Nếu từng là fan của Diablo hay Dungeon Siege, hẳn bạn đều biết khi hạ một quái vật nào đó, chúng thường rơi ra các món đồ hay tiền. Với các nhà phát triển game Iron Lore, điều này thật vô lý! Trong Titan Quest, tình trạng trên sẽ không xảy ra mà thay vào đó là một cách chơi rất thú vị: nếu bạn thấy đối thủ cầm một món đồ "xịn" (kiếm hoặc áo giáp chẳng hạn), bạn chỉ cần hạ hắn là món đồ đó sẽ thuộc về bạn. Hợp lý và cũng rất thú vị, phải không bạn?

Do bối cảnh trò chơi diễn ra tại Hy Lạp và Ai Cập cổ đại, nên trong quá trình chơi, bạn sẽ có dịp chu du qua nhiều vùng đất, địa danh và kỳ quan quen thuộc như Đại Kim Tự Tháp Giza, vườn treo Babylon, cùng nhiều thành thị, làng mạc mang đậm nét thần thoại ... Những nhân vật nổi tiếng gắn liền với thần thoại Hy Lạp chắc chắn sẽ không thể nào bị bỏ qua: người chơi sẽ có cơ hội chiến đấu chống lại các thế lực, cũng như những sinh vật huyền bí chỉ có trong truyền thuyết như Cyclops (người khổng lồ một mắt), Satyrs (quái vật nửa người nửa dê) hay các xác ướp quấn băng... te tua trong các hầm mộ Pharaoh đầy rẫy hiểm họa chực chờ... Tất cả mọi thứ kể trên, từ môi trường đến nhân vật đều được dựng hoàn toàn trên nền tảng 3D, ứng dụng những công nghệ đồ họa tiên tiến nhất. Nhà phát triển cũng đã bảo đảm, engine của Titan Quest sẽ được tối ưu để có thể tương thích với những máy tính có cấu hình tầm trung trở xuống.

### Nhiệm vụ vẫn chưa bắt đầu

Cho đến thời điểm này (khi thực hiện bài viết), Titan Quest vẫn chưa định được ngày phát hành chính thức. Cả Iron Lore lẫn nhà phát hành THQ đều chỉ mập mờ: game sẽ sớm ra mắt người chơi vào năm 2006. Chúng ta hãy cùng chờ xem, liệu với sản phẩm đầu tay này, Iron Lore có thể vươn mình sánh vai cùng những "anh tài" như Blizzard hay Gas Powered Games đã từng làm được với Diablo và Dungeon Siege hay không?

**PHUONG MAI**
**phuong.mai@but-tre.com**

# GIÁC ĐẤU VÀ CÔNG THÀNH HƯƠNG VỊ MỚI CHO PTV

Năm 2001, Priston Tale ra đời, dấy lên làn sóng hâm mộ của gamer toàn thế giới. Nhưng thời gian trôi đi, game online mới ào ạt ra đời với nhiều cải tiến về hình ảnh và cách chơi, sức hút của Priston Tale phai nhạt dần...

Yêu cầu phải thay đổi nhưng vẫn giữ được bản sắc, nâng cấp nhưng không làm mất vẻ đẹp vốn có trở nên cấp thiết. Và đáp ứng mong mỏi của các game thủ trung thành, tháng 5/2005 phiên bản mới của Priston Tale ra mắt trên máy chủ Hàn Quốc với các chức năng Giác đấu (PvP) và Công thành (Castle Siege).

Ngày 13/9/2005, PTV - Giành lại Miền Đất Hứa, phiên bản Việt hóa của Priston Tale ra mắt phiên bản thử nghiệm Giác đấu và Công thành. Sau 2 tuần thử nghiệm, phiên bản chính thức sẽ được phát hành.

## THÁNH ĐỊA BLESS CASTLE

Bless Castle là toà thành nằm trên hòn đảo phía Tây Nam của lục địa Priston. Truyền thuyết kể rằng từ xa xưa, hiệp sĩ huyền thoại Elliot Bless đã phiêu bạt đến hòn đảo này và phát hiện ra nguồn mana vô tận. Với sự giúp sức của các thần, hiệp sĩ Bless xây dựng ở đây lãnh địa thần thoại với tầng tầng lớp lớp tường thành và tháp canh để bảo vệ cội nguồn sức mạnh của mình: dòng suối thần Mana.

Nhiều thế kỷ trôi qua, đảo Bless vẫn chỉ là huyền thoại bởi không ai có thể đặt chân tới, cho đến một ngày, một pháp sư lạ xuất hiện với quyền năng đưa các hiệp sĩ đến đảo Bless. Và sức cám dỗ của hồ Mana vô tận, các hiệp sĩ, các Clan lao vào cuộc chiến bất tận...

Cùng sự xuất hiện của lâu đài Bless, hệ thống Item mới cũng được tăng cường. Đó là những viên đá ma thuật có những công dụng khác nhau như Lực thạch (Might stone), Hồi sinh thạch (Restoration), Hồi phục thạch (Recovery), Suy thạch (Defiance Stone).

## THỦ THÀNH: CHIẾN THUẬT

Mỗi trận công thành chỉ diễn ra trong 2 giờ và đích tấn công cũng như phòng vệ của cả 2 bên là viên pha lê trong Đại tháp trung tâm Valhalla. Lần công thành đầu tiên, các NPC (nhân vật của máy) sẽ giữ vai trò thủ thành, nhưng nếu các NPC thất thủ, từ lần tiếp theo Clan thắng trận sẽ giữ vai trò này và phải đối đầu với toàn thể các clan... Vì phe thủ thành (chỉ có 1 clan) phải đối đầu với phần còn lại của thế giới, người lãnh đạo phải đưa ra đường lối, chiến thuật hợp lý, hiệu quả nhất. Họ có trong tay những bờ tường cao và vững chắc; Băng, Hỏa, Lôi tháp có các viên ngọc pha lê có thể sử dụng Mana để tạo ra phép thuật; lính đánh thuê từ Ricarten....

## CÔNG THÀNH: GIAN KHỔ

Để làm bá chủ thành Bless, muốn đặt tay lên viên pha lê của Đại tháp trung tâm, những người công thành phải vượt qua những trở ngại lớn. Cổng thành là lối vào duy nhất và cực kỳ rắn chắc. Ngoài gỗ và thép còn có lưới phép thuật che chắn, hóa giải gần như mọi đòn tấn công từ bên ngoài. Hai bên cổng thành là những bờ tường cao mà các cung thủ của phe thủ luôn xạ tiễn. Sáu Tháp canh ma thuật với sức mạnh của băng, lửa và sét; Lính đánh thuê...

## GIÁC ĐẤU: ÂN OÁN

Nếu công thành chỉ diễn ra mỗi tuần một lần, thì bất cứ lúc nào người chơi cũng có thể đến Bless để đấu tay đôi hay clan, thanh toán "ân oán giang hồ".

Giác đấu khiến game trở nên thực hơn và quan trọng nhất là làm thay đổi phương pháp phát triển nhân vật của người chơi. Tuy số lượng tuyệt chiêu hết sức phong phú nhưng phần lớn người chơi chỉ sử dụng 1 hoặc 2 tuyệt chiêu chính.

Kinh nghiệm phiên bản Giác đấu và Công thành trên server Hàn Quốc cho thấy hầu hết người chơi phải chỉnh lý nhân vật của mình để có thể sử dụng được các tuyệt chiêu phong phú hơn.

**THU HÀ**

### ĐỪNG ĐẾN BLESS CASTLE

Lý do quan trọng nhất là cấu hình. Khi xảy ra công thành, số người chơi sẽ tập trung rất đông lên một khu vực, nên hiện tượng "lag" là khó tránh khỏi và những người có cấu hình máy không cao có thể mất kết nối với máy chủ. Ngoài ra, những nhân vật đã có nhiều... "nợ máu giang hồ" thì tốt nhất là... tránh xa lâu đài Bless.

### BẢNG TUYỆT CHIÊU 4

Cùng ra mắt với lâu đài Bless là bảng tuyệt chiêu 4 với các tuyệt chiêu mạnh nhất hiện nay trong Priston Tale. Trong số các tuyệt chiêu đáng chú ý có:

**Khổng lồ thép:** người máy khổng lồ toàn thân bằng thép có sức phòng thủ và tấn công cao được Mechanician tạo ra.

**Đại công phá của Fighter:** có sức công phá kinh khủng với việc thực hiện ba chiêu đánh uy lực và liên tục tập trung lên một điểm.

**Biến ảnh:** tốc độ cực nhanh, cực mạnh khiến đối thủ chỉ có thể thấy được những bóng ảo do Pikeman tạo ra.

**Phượng Tiễn:** nữ cung thủ Archer được phong lên Nhân mã có thể sử dụng. Mũi tên bắn ra mang theo sức mạnh Mana, tạo hình phượng hoàng với sức sát thương rộng.

**Thần Kiếm:** Sau khi được truyền dạy những phép thuật thần thánh, Knight có thể sự dụng chiêu này, tạo tổ hợp liên hoàn kiếm tấn công khiến đối thủ không thể chống đỡ.

**Băng lao:** Atalanta khi đạt cấp độ cao có thể sử dụng với sức mạnh băng giá tạo từ Mana gây sát thương cao, đóng băng đối thủ.

**Vùng hồi sinh:** phép thuật của Priestess ở đẳng cấp cao, tạo ra một vùng rộng lớn giúp thành viên trong nhóm tăng khả năng hồi phục HP và MP.

**Hoán địa:** Tầng lớp cao của Magician có thể tạo những cơn mưa thiên thạch tấn công đối thủ.

Để biết thêm chi tiết, truy cập trang www.ptv.com.vn.

XBOX

**Tên game:** 007: from Russia with love
**Thể loại:** Hành động

**Phát triển:** EA Games
**Phát hành:** EA Games

**Ngày phát hành:** 01/11/2005
**ESRB:** Đang đợi đánh giá

**Hệ máy:** PS2/XBOX
**Số người chơi:** 1-4

# 007 from Russia with love

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

# 007 TRỞ VỀ QUÁ KHỨ







Trước đây, không ai có thể ngờ James Bond - điệp viên 007 - trong bộ tiểu thuyết của nhà văn Ian Fleming, xuất bản năm 1953, lại trở thành một hiện tượng trong nền công nghiệp giải trí. Bước lên màn bạc lần đầu tiên năm 1962, phim Dr. No đã làm tiền đề cho thời kỳ hoàng kim của James Bond và đưa tên tuổi các diễn viên thủ vai tay điệp viên hào hoa này như George Lazenby, Roger Moore, Sean Conery, Pierce Brosnan... lên đỉnh cao. Trái ngược với màn ảnh, những bước chuyển tiếp của xêri James Bond sang trò chơi máy tính lại không được suôn sẻ lắm. Qua loạt game rải rác trên khắp các hệ máy, dòng game 007 chỉ được xếp vào hàng trung bình khá trở xuống (trừ bản "Golden Eye" trên hệ N64) nên chưa từng gây được sự chú ý của giới hâm mộ. Mãi đến năm 2004, thế giới game mới thực sự biết tới cái tên James Bond qua phiên bản "Everything or Nothing" bởi đồ họa, gameplay và các khía cạnh khác. Thừa thắng xông lên, EA Games chuẩn bị đưa ra "From Russia With Love" (FRWL) với sự trợ giúp của diễn viên Sean Connery, hứa hẹn sẽ phát huy những ưu điểm đã đạt được.

## NHỮNG PHỤ TÁ XINH ĐẸP

Trở lại Liên Xô năm 1963, FRWL đưa người chơi đến những khung cảnh trữ tình nhưng cũng không kém phần nguy hiểm như Istanbul, Orient Express..., cộng tác với những phụ tá xinh đẹp thường thấy trong các bộ phim 007. Hãy tạm quên hình tượng một James Bond hào nhoáng với vũ khí đặc chế của thế kỷ 21, như trong loạt phim 007 do Pierce Brosnan thủ diễn vì trong FRWL, người chơi sẽ trở lại đúng nguyên mẫu James của những năm 1960, với trang thiết bị cổ điển nhưng tích hợp thêm những tính năng hiện đại như chiếc xe Aston Martin lắp dàn tên lửa tầm nhiệt, súng máy tự động cùng hệ thống tự vệ hai phía đầu và đuôi xe sẵn sàng thổi bay đối thủ. Game cung cấp rất nhiều vũ khí bao gồm: súng lục, súng giảm thanh, súng máy, súng phóng lựu... Các loại vũ khí cận chiến như dao và những thiết bị tối tân để do thám, tấn công từ xa như trực thăng mini Q-Copter, có thể tự động phá nổ hay phun khí độc làm tê liệt đối phương.

Tuy vũ khí đa dạng nhưng nhà sản xuất đã tính toán kỹ lưỡng để đảm bảo sự cân bằng, tránh người chơi lạm dụng, mỗi loại vũ khí có những ưu điểm đặc sắc, nhưng có những nhược điểm chí mạng. Trong FRWL, vũ khí không phải là chìa khoá duy nhất dẫn đến thắng lợi vì là điệp viên nên bạn cần tận dụng lợi thế từ môi trường tương tác rộng lớn để phục vụ cho kế hoạch tấn công của mình. Ví dụ, nếu có thể chọn lựa, bạn sẽ thấy việc tiêu diệt đối thủ bằng súng thông thường sẽ không thú vị bằng việc chuyển sang chế độ khoá đối tượng (Lock Target) và nhắm bắn...

## ĐUA XE ẤN TƯỢNG

Là sự kết hợp giữa thể loại hành động và lái xe, số lượng các màn chơi sẽ được chia đều, lồng ghép với nhau tạo nên một cốt truyện liền mạch và thông suốt. FRWL áp dụng cốt truyện phi tuyến tính (non-linear), tạo cho người chơi nhiều sự lựa chọn trong việc thực hiện các nhiệm vụ, không bắt buộc bạn phải theo một con đường định sẵn mà cho bạn toàn quyền quyết định tương lai của mình. Thỉnh thoảng, xen giữa những pha đấu súng là những màn đua xe rất ấn tượng, nhân vật chính trên chiếc Aston Martin đang cố thoát khỏi những chiếc xe tải cỡ lớn đang đuổi sát và không ngừng nã súng, càn quét khắp các nẻo đường thủ đô Istanbul, Thổ Nhĩ Kỳ...

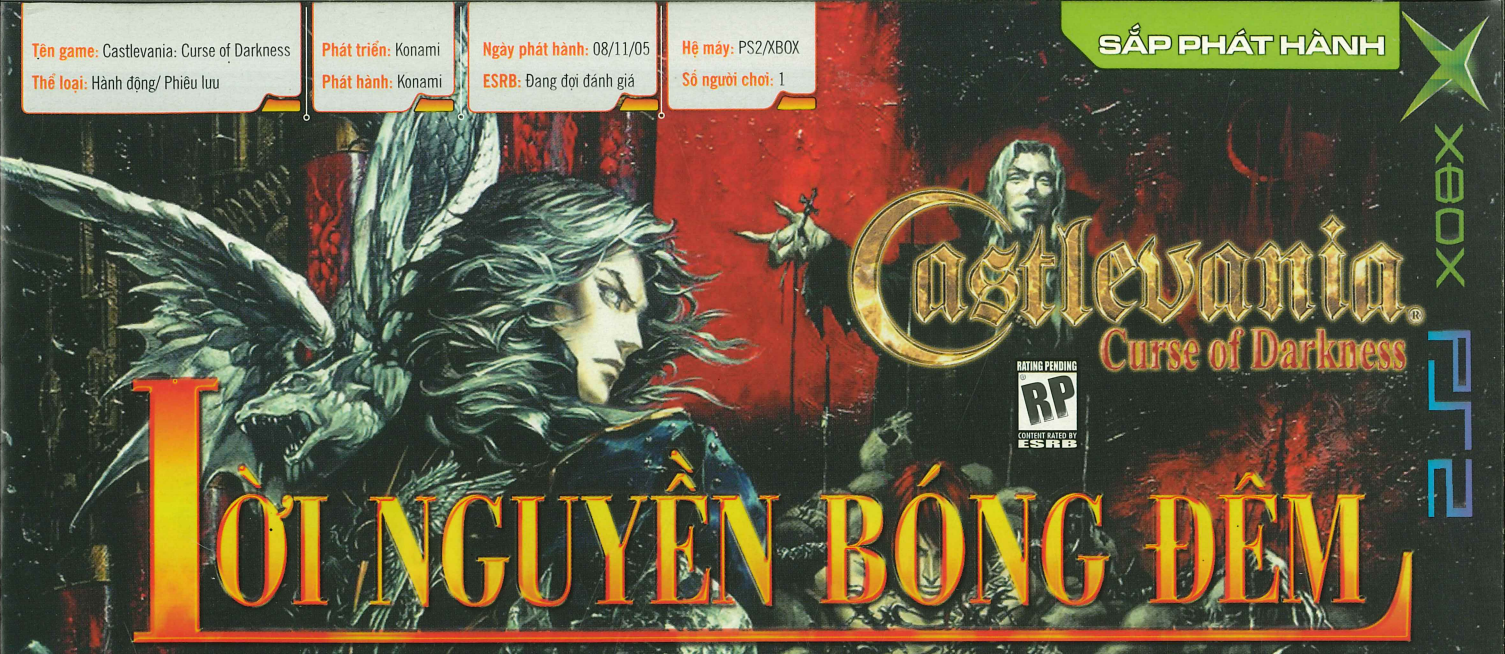
## CHƠI MẠNG SÔI ĐỘNG

Điểm nổi bật của FRWL trên hệ console là có sự nâng cấp ở phần chơi mạng. Trong đó đặc biệt chú ý tới hình thức thi đấu đối kháng tức lối chơi Death Match hay Team Match. Tùy theo phiên bản trên hệ PS2 hay XBox mà số lượng người tham gia có thể dao động từ 2 đến 4, và do đặc điểm của hệ console mà màn hình sẽ được chia thành 2 hoặc 4 phần để thuận tiện cho việc quan sát. Cách điều khiển không có gì khác so với khi chơi đơn, được bổ sung những yếu tố để thuận tiện hơn cho người chơi trong môi trường PvP. Chẳng hạn, khi bị nhắm bắn, bên dưới chân bạn sẽ xuất hiện một vòng tròn báo hiệu nguy hiểm. Ngược lại, đối thủ của bạn cũng có những khả năng như vậy, những yếu tố này sẽ khiến không khí khi chơi mạng thêm phần sôi động. Nếu chơi hay, bạn sẽ được thưởng một số điểm và có thể dùng nó để tăng các kỹ năng như sức khoẻ, tốc độ...

Không phải ngẫu nhiên mà nhà sản xuất quyết định trình làng phiên bản trò chơi 007 tiếp theo dựa trên bộ phim cùng tên năm 1963. Có thể EA Games cho rằng người chơi đã quá chán ngấy hình ảnh James Bond hiện đại, trông như siêu nhân được trang bị "tận răng", nên muốn đưa loạt game 007 trở lại phong cách cổ điển. Hãy còn quá sớm để nhận định sự thành công của FRWL. Nhưng chúng ta hoàn toàn có thể hy vọng điều này ở FRWL vì nó được xây dựng dựa trên nền móng một hãng sản xuất game nổi tiếng, kịch bản tốt, lối chơi mới lạ. Lời thoại và diễn xuất đúng "tông" James Bond do chính Sean Connery đảm nhận. Như người ta hay nói, ấn tượng đầu tiên bao giờ cũng rất quan trọng và xem như FRWL đã ghi được điểm quan trọng này.

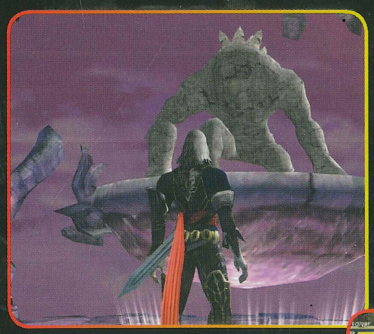
**DUY KHANG**

**Tên game:** Castlevania: Curse of Darkness
**Thể loại:** Hành động/ Phiêu lưu
**Phát triển:** Konami
**Phát hành:** Konami
**Ngày phát hành:** 08/11/05
**ESRB:** Đang đợi đánh giá
**Hệ máy:** PS2/XBOX
**Số người chơi:** 1




# LỜI NGUYỀN BÓNG ĐÊM

Xuất hiện từ khi hệ máy SNES của hãng Nintendo còn đang làm mưa làm gió trên thị trường máy chơi game cách đây gần chục năm (1987 - 2005), Castlevania là một xê ri game kinh điển về Dracula với cốt truyện liên hoàn và không ngừng được phát triển trên nhiều hệ máy khác nhau, mỗi phiên bản đều được cải tiến về đồ họa, gameplay để phù hợp với cấu hình đặc trưng của từng hệ má. Sau khi Symphony



of the Night đã gần như trở thành đại sứ cho Castlevania trên đấu trường PS1, Castlevania Curse of Darkness (CCD) tiếp tục đặt tham vọng của mình vào việc chinh phục fan của dòng PS2, điều mà trước đây Lament of Innocence năm 2003 đã cố gắng thực hiện nhưng không mấy thành công.

Truyền thuyết bất hủ về bá tước ma cà rồng một lần nữa được tiếp nối qua lời kể của Hector, một trong hai Devil Forgemaster, người có khả năng triệu hồi các quái vật cho đạo quân của Dracula. Ba năm sau khi rời bỏ cuộc sống vĩnh hằng để đi theo tiếng gọi của trái tim và sống như một người phàm tục, Hector quay trở lại Vallachia để đối mặt với Isaac, Devil Forgemaster còn lại, đồng thời là người bạn thân tín nhất của mình. Cho rằng cái chết của Dracula dưới tay Belmonts là do sự phản bội của Hector gây nên, Isaac cướp đi tình yêu của Hector. Cùng mang trong lòng sự thù hận, Hector và Isaac quyết định kết thúc tất cả tại Devil Fortress, tòa lâu đài ma quái bị nguyền rủa bởi lời nguyền của bóng tối, lời nguyền của Dracula...

Trong phiên bản này, điểm nổi bật nhất của nhân vật chính không nằm ở những tuyệt chiêu combo đẹp mắt như ta thường thấy trong một game hành

động mà lại tập trung nhiều vào khả năng triệu hồi quái vật của Hector. Giống như các legion của game Chaos Legion, trong CCD có khoảng 30 quái vật gọi là các Innocent Devil xuất hiện dưới nhiều hình dạng và có nhiều kỹ năng khác nhau. Một số thiên về sức mạnh như

người đá khổng lồ Golem, số khác lại thiên về phép thuật như ác quỷ Diablo.... Ngoài việc giúp người chơi tiêu diệt đối thủ một cách dễ dàng, vai trò của những quái vật gần như là không giới hạn bởi sự góp mặt của chúng đóng vai trò rất quan trọng trong việc giải các câu đố hoặc né tránh những cạm bẫy rải rác khắp trò chơi. Thuộc tính của những quái vật này như chuyên phòng thủ hay chuyên tấn công sẽ do người chơi quyết định thông qua 4 nút di chuyển trên gamepad. Số lượng quái vật cũng không chỉ dừng lại ở con số 30 vì mỗi quái vật có thể tiến hóa theo nhiều hướng khác nhau, phụ thuộc vào những viên pha lê người chơi nhặt được và dùng chúng để nâng cấp quái vật.

Một tin vui dành cho những ai hâm mộ dòng game RPG: CCD không chỉ đơn thuần là một game hành động mà được bổ sung những yếu tố nhập vai rất sâu sắc. Nghĩa là khi chiến đấu, người chơi sẽ nhận được điểm kinh nghiệm và khi đạt số điểm cần thiết, nhân vật Hector sẽ được thăng cấp để trở nên mạnh hơn với nhiều kỹ năng và sức mạnh mới. Yếu tố nhập vai còn được nhấn mạnh qua khả năng nâng cấp và kết hợp nhiều món đồ lại với nhau để tạo nên những trang thiết bị mới đa tính năng. Nói nôm na thì đây là tính năng "up" đồ thường thấy trong các game dạng RPG với đầy đủ đồ chơi để tiến hành nâng cấp như vũ khí, giáp trụ và các loại khoáng chất cần thiết khác.

Vẫn tận dụng đầy đủ thế mạnh của hệ máy PS2, đồ họa của CCD mang đến cho người chơi một không gian 3D mang đậm chất Gothic, đặc biệt là bên trong tòa lâu đài Devil Fortress vừa tối tăm, vừa lạnh lẽo cùng những họa tiết nhân vật cách điệu khá lạ mắt. Các hiệu ứng khi chiến đấu được thiết kế rất sinh động và nhiều màu sắc để thu hút sự chú ý của người chơi như những ngọn lửa đủ màu sắc bốc cao ngùn ngụt, những nhát kiếm và phép thuật tung ra đầy uy lực v.v.

Tất nhiên, những đánh giá trên đều dựa vào các đoạn phim trailer được nhà sản xuất cung cấp nên có thể trong tương lai, CCD sẽ còn được thêm thắt nhiều chi tiết đặc sắc khác nữa. Liệu CCD có gây được ấn tượng tốt như bản Symphony of the Night năm 1997? Thực hư thế nào, chúng ta hãy cùng chờ đợi CCD chính thức được phát hành vào tháng 11 năm nay.

**THẢO VY**

## Cooling

AquaGate

AquaGate Mini

Hyper 6+

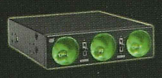
Hyper 48

Hyper 6

Coolviva

## Function Panel & Accessory

Aerogate 2


Musketeer 2

CoolDriver 6

DualStorm

CM BlueIce

Ram Cooler

## Power Supply

RS-ACLX 450W

RS-ACLY 450W

RS-eXtreme 380W

RealPower 350W

Vortec 600W

Vortec 500W

## 3D Video Card

*Calibre* The highest quality with articulate and intuitive design

P-7800GTX

P-6800GTX

P-6800

P-6600GT

P-6600

## Memory - The world fasttest memory

xms DDR2

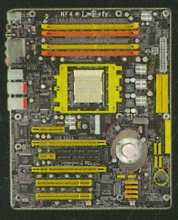
xms DDR

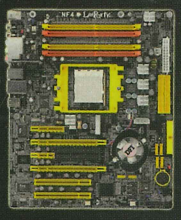
xms DDR2 Pro

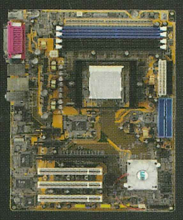
xms DDR Pro

value DDR2

## Mainboard


nF4 Sli-D


nF4 D


nF4 Infinity

925X - T2

875 P-T

## Kensington

Pilot Bluetooth Mouse

Bluetooth Mouse

PilotMouse Optical

Pc Wireless Desktop

Mac Wireless Desktop

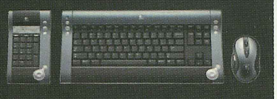
## Logitech

MX1000 Lazer

MX518

Elite Keyboard

Desktop LX 700


diNovo Media Desktop

## RAZER & Gaming device

Slamander

Plasma

eXactMat

CM AlloyPad

zBoard

WolfClaw

Speedpad n52

**Đặt mua hàng và xem thông tin chi tiết trên website của chúng tôi**

**www.gamebuyvn.com**

**Unlimited** Entertainment

**www.gamebuyvn.com**

Các Hệ Máy **Giải Trí Gia Đình** Và **Di Động** Phổ Biến Nhất Hiện Nay

## Console Game Systems

XBOX 360

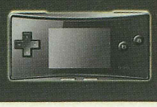
PlayStation.2

XBOX

PSP

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS

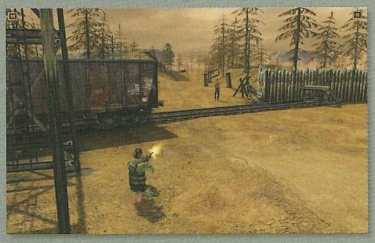

Gameboy Micro


**Công ty TNHH Máy Tính và Giải Trí Kỹ Thuật Số Việt Nam**
Trụ sở chính: 45A Lương Ngọc Quyến HN - (04) 9.261841
Cửa hàng: 149C Đội Cấn HN - (04) 7.222184

**Yahoo! Messenger:**
sale_vcc
xsoftgroup

# LỊCH PHÁT HÀNH GAME THÁNG 10

## The Fall : Last Days of Gaia

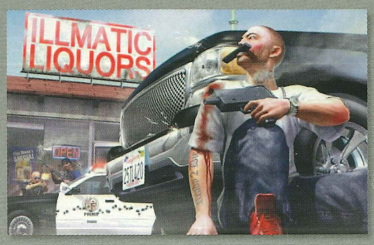


**Phát hành:** Deep Silver
**Phát triển:** Silver Style
**Thể loại:** Nhập vai
**Ngày phát hành:** Tháng 10/2005

## Brother In Arms : Earned In Blood

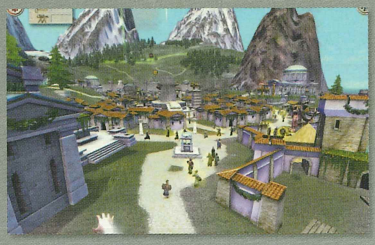
**Phát hành:** Ubisoft
**Phát triển:** Gearbox Software
**Thể loại:** Hành động
**Ngày phát hành:** 03/10/2005

## 25 To Life




**Phát hành:** Atari
**Phát triển:** Avalanche Software
**Thể loại:** Hành động
**Ngày phát hành:** 04/10/2005

## Black & White 2



**Phát hành:** EA Games
**Phát triển:** Lionhead Studios
**Thể loại:** Chiến thuật
**Ngày phát hành:** : 04/10/2005

## FIFA 06

**Phát hành:** EA Games
**Phát triển:** EA Canada
**Thể loại:** Thể Thao
**Ngày phát hành:** 04/10/2005

## Serious Sam 2

**Phát hành:** 2K Games
**Phát triển:** Croteam
**Thể loại:** Hành động
**Ngày phát hành:** 10/10/2005

## Quake 4

**Phát hành:** Activision
**Phát triển:** Raven Software
**Thể loại:** Hành động
**Ngày phát hành:** 11/10/2005

## Stubbs the Zombie in "Rebel without a Pulse"

**Phát hành:** Aspyr
**Phát triển:** Wideload Software
**Thể loại:** Hành động
**Ngày phát hành:** 17/10/2005

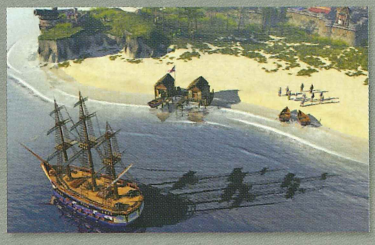
## F.E.A.R.

**Phát hành:** VU Games
**Phát triển:** Monolith Productions
**Thể loại:** Hành động
**Ngày phát hành:** 18/10/2005

## The Suffering : Ties That Bind

**Phát hành:** Activision
**Phát triển:** Infinity Ward
**Thể loại:** Hành động
**Ngày phát hành:** 25/10/2005

## Age Of Empires III



**Phát hành:** Microsoft Games Studios
**Phát triển:** Ensemble Studios
**Thể loại:** Chiến thuật
**Ngày phát hành:** 25/10/2005

Ngày phát hành của các game mà chúng tôi giới thiệu chỉ mang tính tương đối và có thể thay đổi không báo trước tùy theo nhà sản xuất và phát hành. Có thể chúng sẽ có mặt trước ở thị trường Việt Nam.

HUY NAM

***Yếu tố hài hước được điểm xuyết khá thường xuyên trong các tình tiết, hành động, ngay cả trong cách tạo hình nhân vật cũng toát lên nét dí dỏm. Đây là nét đặc trưng của dòng MDK, không lẫn vào đâu được...***

# HIỆ
# MẶT N
# MD
ARMAG

Đối với nhiều người, được trở thành một anh hùng trừ gian diệt bạo là cơ hội tuyệt vời để ra tay "hành hiệp trượng nghĩa". Thế nhưng, không phải ai, đặc biệt là anh chàng lao công Kurt, cũng chịu từ bỏ công việc nhàn hạ để đóng vai người hùng trong lớp áo giáp đầy nóng bức! Mọi chuyện bắt đầu từ nhà bác học - tiến sĩ Hawkins, vì quá chán nản cuộc sống trên trái đất nên ông đã cho xây dựng một phòng thí nghiệm ngoài không gian để nghiên cứu và sinh sống. Những tưởng cuộc sống cứ thế trôi đi êm ả, một ngày kia, từ trạm không gian, Hawkins phát hiện trái đất đang bị đe dọa bởi bọn người ngoài hành tinh xấu xí. Không muốn nhìn mảnh đất quê hương bị tàn phá, ông quyết định phát minh ra bộ áo giáp đặc biệt, có khả năng biến con người bình thường thành một siêu nhân mạnh mẽ. Thế là chàng lao công Kurt bất đắc dĩ phải đóng vai "vật thí nghiệm" cho bộ áo giáp của vị tiến sĩ này, ra tay bảo vệ trái đất trong muôn vàn tình huống dở khóc dở cười.

Ngoài ra, ông còn chế tạo thêm Max, một chú chó robot thông minh, là trợ thủ đắc lực cho Kurt trong vài tình huống đặc biệt. Phần một của trò chơi MDK khép lại sau khi Kurt đẩy lùi đợt tấn công thứ nhất của người ngoài hành tinh. Trong khi bộ ba này chưa kịp ăn mừng, hãng Bioware lại một lần nữa khiến họ bận rộn bằng cách "phát động" cuộc xâm lăng thứ hai xuống Edmonton, với quy mô lớn và dữ dội hơn...

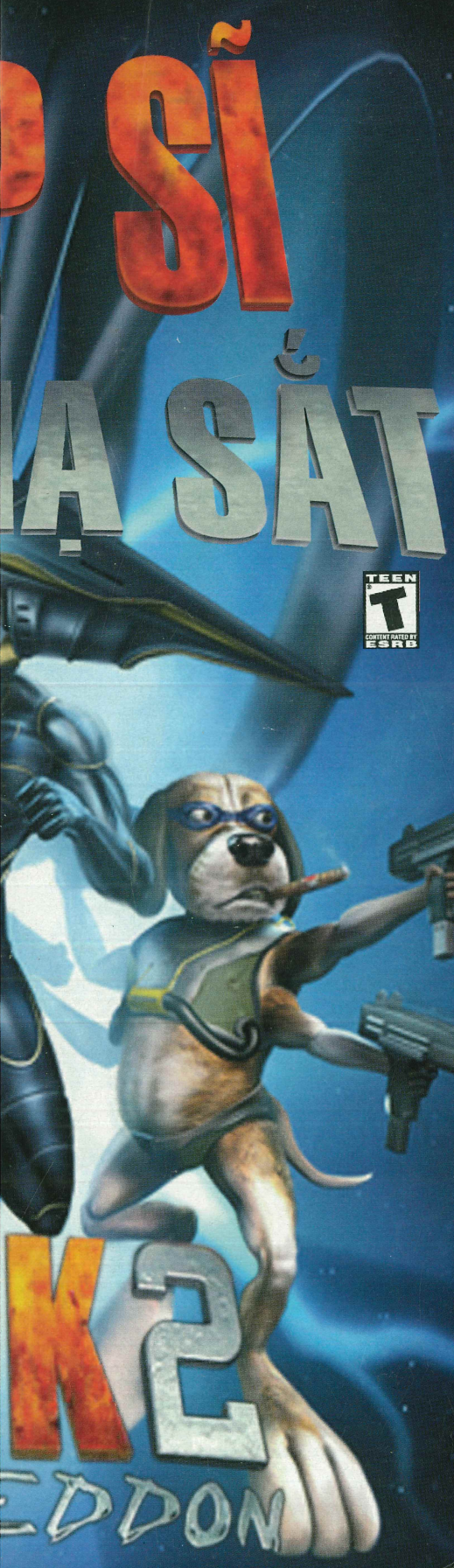
## Đơn giản nhưng không chán

Điểm khác biệt đáng kể nhất khi so sánh với MDK là người chơi có thể điều khiển cả ba nhân vật, thay vì trước đây Max và Dr.Hawkins chỉ đóng vai trò làm nền hoặc giúp đỡ Kurt. Mỗi nhân vật đều có những kỹ năng cũng như hạn chế riêng, buộc người chơi phải làm quen với cách điều khiển của từng nhân vật. Kurt và Max tương đối giống nhau, vì cả hai đều được dùng để chiến đấu. Kurt nhờ bộ áo giáp siêu nhân nên có thể biến đôi tay thành hai loại súng khác nhau, một khẩu súng máy có nguồn đạn "vô hạn", một khẩu súng bắn tỉa rất hữu dụng khi tấn công đối thủ từ xa, một chiếc dù để chao lượn từ trên cao xuống. Tương tự, Max là một con chó robot sáu chân, nên cùng lúc có thể trang bị 4 vũ khí khác nhau đi kèm với lượng máu dồi dào. Do vậy, Max dễ dàng trở thành một "cỗ máy hủy diệt" theo đúng nghĩa đen của nó. Khả năng của hai nhân vật này không chỉ dừng lại ở đó, mà còn có thể được mở rộng bằng những "chiến lợi phẩm", nhằm nâng cao tính linh hoạt khi chiến đấu. Chẳng hạn, đối với Kurt thì đó là một tấm áo choàng tàng hình, phụ kiện để nâng cấp súng máy và nhiều loại đạn có hỏa lực mạnh hơn. Ở một số màn, Max còn được cấp một chiếc Jetpack chạy điện để có thể bay lượn và giải quyết một số câu đố.

Trái lại, Hawkins là một nhân vật đặc biệt trong MDK2. Vì là một nhà bác học, nên cách điều khiển của tiến sĩ Hawkins không thiên về những màn chiến đấu nảy lửa, mà nặng tính trí tuệ hơn. Ông ta có khả năng thu thập các vật dụng xung quanh và "alê hấp", lắp ráp chúng lại với nhau để tạo ra một món đồ hữu ích mới. Từ những cách kết hợp đơn giản như: ghép bánh mì với chiếc lò nướng để cho ra những lát bánh mì nướng dùng làm súng bắn; cho đến những cách ghép rất phức tạp và tốn nhiều thời gian. Ví dụ, bạn có bao giờ nghĩ một cái máy sấy khô tay trong nhà vệ sinh lại có thể ghép với một đoạn ống nước để trở thành khẩu súng bắn hơi chưa? Có thể, nhân vật Hawkins là một ý tưởng mới của Bioware đưa vào xen kẽ trong MDK2, nhằm tránh để người chơi quá "chìm ngập" trong những màn bắn súng rực lửa, tuy hào hứng nhưng cũng rất dễ chán nản nếu chơi quá nhiều. Nói nôm na, đây là một game hành động pha chút phiêu lưu đánh đố để người chơi xả hơi, vận động trí óc sau khi đã "lao động tay chân".

Bạn đã từng nghe đến thể loại "chặt và chém" (hack and slash)? Vậy khi chơi MDK2, bạn sẽ làm quen với thể loại "bắn và chạy" (shoot and run) thường thấy ở các trò chơi bắn súng góc nhìn thứ nhất trên PC. Đúng như tên gọi, chạy lăng xăng và bắn súng điên cuồng là hai hành động bạn phải phối hợp thường xuyên nếu muốn tồn tại trong game. Trừ các màn của tiến sĩ Hawkins, trò chơi mang "đậm" phong cách bắn súng với đủ loại súng ống,

**Tên game:** MDK 2
**Thể loại:** Hành động
**Phát triển:** BioWare
**Phát hành:** Interplay
**Ngày phát hành:** 31/05/2000
**ESRB:** Teen
**Cấu hình:** Pentium 200 MHz hoặc tương đương, RAM 16 MB, VGA 4MB (hỗ trợ OpenGL), HDD 250MB, OS: Windows 98 SE/XP, 1CD.



đạn dược có thể thu nhặt được trên bản đồ và bạn phải dùng chúng để xử lý bọn quái vật. Những quái vật này đa số là người ngoài hành tinh, còn lại là các robot công nghệ cao nên khá đa dạng về chủng loại và kích thước, có con chỉ thấp ngang đầu gối trong khi số khác lại cao quá đầu người, thậm chí những con trùm đều thuộc dạng "quá cỡ thợ mộc!" Nói chung, cách chiến đấu cũng tương đối đơn giản, chỉ cần xoay hồng tâm đúng hướng là vũ khí sẽ tự động bắn chính xác. Chỉ trừ lúc đụng độ một số quái vật có khả năng hồi sinh hay những cỗ máy quá lớn, bạn cần chuyển sang chế độ súng nhắm và bắn vào những điểm yếu trên người chúng. Tùy cấp độ khó, quái vật sẽ có lượng máu nhiều hay ít và mức sát thương mạnh hay yếu đi. Từ cấp Normal trở xuống, MDK2 khá dễ đối với người chơi bình thường nhưng sẽ là cơn ác mộng ở mức Jinkies.

Bản đồ màn chơi có thể nói rất rộng lớn, phải tốn khá nhiều thời gian để đi hết từ đầu này sang đầu kia, đủ để bạn tha hồ vừa chạy vừa bắn mà không sợ "đụng vách"! Đó có thể là một căn cứ khổng lồ, một hành lang sâu hun hút hay một tòa tháp cao vút. Khắp nơi trên bản đồ được bố trí các khẩu súng laser, robot phòng thủ và lính canh ngoài hành tinh cản bước tiến của người chơi. Bạn phải vừa chạy vòng quanh vừa nhắm bắn, vừa tìm cách né khỏi làn đạn tới tấp từ phía đối phương. Đặc biệt vào cuối mỗi màn, bạn mới thấy giá trị của bản đồ lớn: nó giúp bạn dễ dàng né tránh các đòn tấn công khi trùm xuất hiện. Nếu nói về khuyết điểm, lối chơi của MDK2 duy nhất có một điểm làm người viết không hài lòng: cách chơi được lập trình theo lộ trình vạch sẵn, nên gò bó người chơi theo cốt truyện nhất định. Do đó, cũng dễ hiểu tại sao tuy bản đồ rất rộng nhưng lại không "làm phiền" người chơi, bởi họ không cần quay trở lại bất cứ khu vực nào, cũng như những màn đã đi qua. Đây chỉ là cách nhìn nhận chủ quan, nếu MDK2 có thêm được yếu tố này thì có lẽ sẽ thu hút người chơi thêm nữa.

Yếu tố hài hước được điểm xuyết khá thường xuyên trong các tình tiết, hành động, ngay cả trong cách tạo hình nhân vật cũng toát lên nét dí dỏm. Đây là nét đặc trưng của dòng MDK không lẫn vào đâu được. Tiến sĩ Hawkins đầu hói trông có vẻ "ngờ ngẩn" dưới tấm áo blouse trắng, chú chó Max thì nhìn rất bụi đời, lúc nào cũng phì phèo điếu xì gà cùng tướng chạy lạch bạch... Cá tính của các nhân vật còn được bộc lộ rõ qua lời thoại, diễn xuất trong các đoạn phim cắt cảnh. Ví dụ, qua điệu bộ cuống cuồng, lố bịch của Kurt khi nhận nhiệm vụ tiếp cận phi thuyền của người ngoài hành tinh, các lính canh khi bị trúng đạn thì quay cuồng "vật vã" với động tác hấp hối trước khi ngã gục hết như múa balê!

### *Hiệu ứng tạm đủ*

Là game yêu cầu card màn hình loại "dữ dằn" vào lúc bấy giờ (card Voodoo), MDK2 được Bioware xây dựng hẳn một engine mang tên Omen, nên có những hiệu ứng "tân thời" rất độc đáo như tạo bóng đổ khi nhân vật đi ngang một nguồn sáng, màu sắc tô vẽ phù hợp với nhiều tông màu, khi thì toát lên vẻ ấm áp của đám lửa đang cháy, lúc trở nên lạnh lẽo với từng mảng tối sáng xen kẽ. Các hiệu ứng cháy nổ được thực hiện rất bắt mắt và nhiều chi tiết. Ví dụ, khi phá hủy một robot, nó sẽ nổ tung, các mảnh vỡ đủ màu sắc văng tung tóe bắn lên không trung rồi rơi lả tả xuống mặt đất. Ấn tượng nhất là những vụ nổ lớn, những tấm kính dày chắc bỗng vỡ tan tành lấp lánh trước mắt người chơi, kéo theo làn sóng chấn động nhiều màu sắc biến thiên...

Phối hợp ăn ý cùng đồ họa là âm thanh mô phỏng tinh tế các hiệu ứng nổ, súng đạn, chẳng hạn khi vỏ đạn rớt xuống đất phát ra tiếng "leng keng" nghe rất sướng tai. Tùy theo người chơi đang cầm vũ khí gì, tiếng nổ sẽ thay đổi tương ứng. Tất cả được pha trộn trên nền nhạc rock sôi động.

### *Nhận xét chung*

Tuy cốt truyện mang tính liên hoàn với phần trước, nhưng với cách xây dựng hợp lý và độc lập, MDK2 vẫn dễ dàng thu hút người chơi cho dù bạn chưa từng nghe qua cái tên MDK. Không câu nệ vào lối chơi quá cầu kỳ như Doom 1 và 2, MDK2 đã cố gắng thu gọn về mặt hình thức (ít vũ khí nhưng nhiều vật phẩm trợ giúp), cũng như giao diện đơn giản, qua đó giúp người chơi dễ nắm bắt mạch game hơn. Một lưu ý nhỏ nếu muốn thưởng thức MDK2: card màn hình phải hỗ trợ OpenGL, nếu không game sẽ bị lỗi về mô hình, vật liệu (bị đen lại) hay thậm chí trò chơi không hoạt động.

**ĐỨC QUANG**

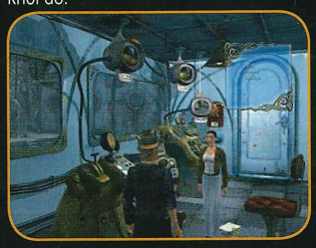
# JOURNEY
## TO THE CENTER OF THE EARTH
# CUỘC DU HÀNH VÀO LÒNG ĐẤT
--- [Kỳ cuối] ---

EVERYONE
CONTENT RATED BY ESRB

### MORE PROOF OF THE CONSPIRACY

Bước ra khỏi thang máy, Taal Nadi nói Adam đang đợi bạn trong trạm giám sát. Phải đến báo ngay âm mưu của Alexander thôi.

1 Đến trạm giám sát, đọc tờ giấy dưới sàn, nói chuyện với Adam và nhặt thêm một miếng sắt trước khi rời khỏi đó.



2 Đi đến khu vực phân loại, đọc thông tin mới trên bảng thông báo và nhặt bột kim cương đen và trắng (black & white dimond powder) trên băng chuyền.

3 Quay lại phòng thí nghiệm, nhặt 3 mẫu giấy thử (strips for chemical analysis), đọc hướng dẫn và áp dụng: nhúng lần lượt 3 mẫu thử vào 3 lọ dung dịch trên kệ sắt.

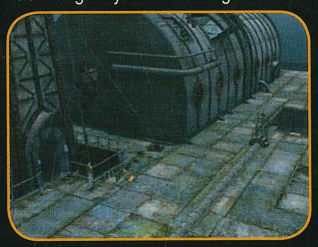
• Lọ dung dịch màu trắng: mẫu thử không đổi màu – dung dịch đã trung hòa

• Lọ dung dịch màu đỏ: mẫu thử chuyển sang màu đậm – dung dịch acid

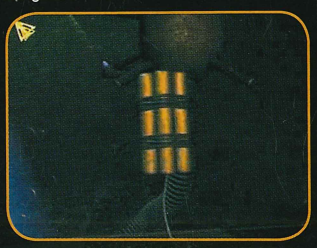
• Lọ dung dịch màu xanh: mẫu thử chuyển sang màu sáng – dung dịch bazơ

Để trung hòa 2 lọ còn lại, bạn bỏ bột kim cương đen vào lọ chứa dung dịch bazơ và bột kim cương trắng vào lọ chứa dung dịch acid. Xong xoay vô-lăng phía dưới, đọc cuốn sách trong két sắt và đi ra ngoài.

4 Nói với Taal Nadi bằng chứng vừa tìm được, anh ta hẹn gặp bạn tại làng. Lấy cái thang (ladder) trước khi vào thang máy số 1 đi xuống hầm mỏ.

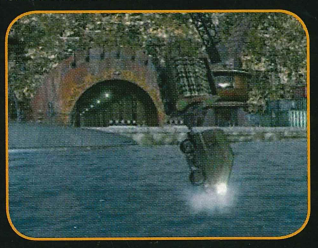


5 Đi đến cái máy mà bạn đã điều chỉnh lại giúp Firmin, hãy bắc thang trèo lên dùng dao gỡ khối thuốc nổ gắn ở trên đó.



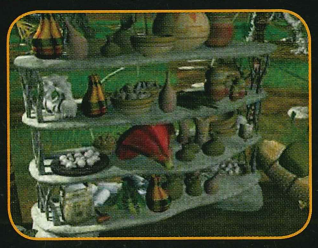
6 Đi về phía trái của thang máy, ở góc khuất nhìn thấy một cái xe chứa đầy thuốc nổ. Phải phá hủy âm mưu này bằng cách xóa sổ đống thuốc nổ.

7 Ra bến tàu đến nơi chiếc xe vẫn còn đậu, đi đến cuối đường ray đặt miếng sắt bắc thành cầu hướng xuống biển rồi quay lại nơi có xe thuốc nổ dùng găng tay kéo cần chuyển hướng đường ray ra biển và nhấn chuột vào chiếc xe... ùm



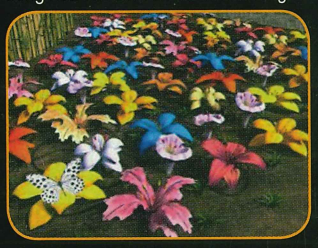
8 Nhiệm vụ đã xong, nói chuyện với thuyền trưởng để quay về làng. Rời khỏi tàu, đến báo với Gusta là bạn sẽ ở trong làng...

9 Sau đó đi vào làng, nói chuyện với Jahine, bạn phải đi lấy quả cầu

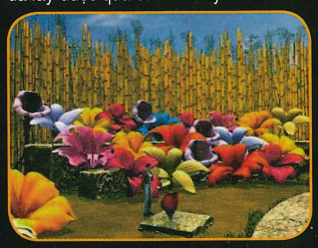


gợi nhớ để chứng minh những điều bạn nói là sự thật. Lấy bông hoa màu đỏ trên kệ (trapping Plant), tự động trong thanh đồ dùng xuất hiện thêm con bướm.

10 Bạn hãy đến vườn hoa đổ nước vào bông hoa màu vàng sậm ở giữa màn hình, đặt con bướm vào trong bông hoa và xem con bướm mở cổng.



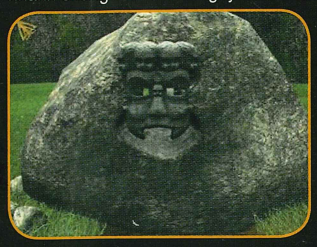
11 Trong khu vực của các pháp sư, đặt bông hoa đỏ (trapping plant) lên ô đá vuông, quả cầu sẽ tự chui vào trong bông hoa. Thế là bạn đã lấy được quả cầu rồi đấy.



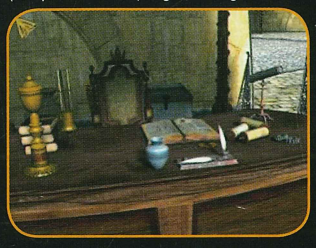
12 Quay về chỗ Jahine, bạn hãy nói sự thật và được nhận ống sáo (flute). Dùng ống sáo để vượt qua

màn bảo vệ trước thung lũng.

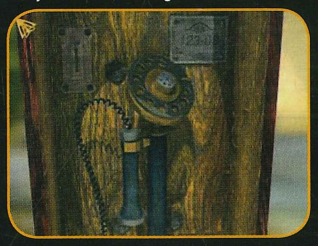
13 Đi đến phiến đá hình đầu người, lấy được thông điệp của Alexander - "nguy hiểm". Bạn phải nhanh chóng về Askiam ngay thôi.



14 Ngay lập tức bạn nhìn thấy Armanda đứng chắn ngay lối vào trạm vận chuyển ở chợ - vậy là Alexander đã cảnh giác rồi, kiểm tra cái điện thoại gần trạm vận chuyển, nhặt miếng vải (blue cloth) và đồng xu (telephone token) ở gian hàng.



15 Ra khỏi chợ, kiểm tra cái điện thoại nằm bên góc trái. Mỗi cái điện thoại có một số khác nhau đó. Gặp Enrique và được biết: Wallace đang ở học viện. Nhưng mọi trạm vận chuyển đều bị canh giữ mất rồi!!

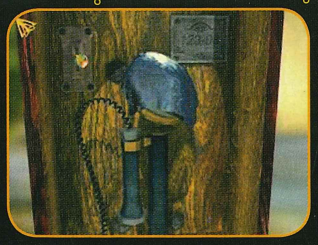


16 Kiểm tra cái điện thoại ở cuối đường ngay gần cửa hiệu của Heracles, ngay cổng vào Askiam cũng có 1 cái điện thoại nữa.

17 Đi đến trung tâm thông tin liên lạc, Bares Mohul đang đứng gác ở đó. A..à, đã tìm được cách đến học viện rồi. Quay lại hỏi Enquinre số điện thoại của Askiam, anh ta cho bạn một danh sách luôn. Xem nhé:

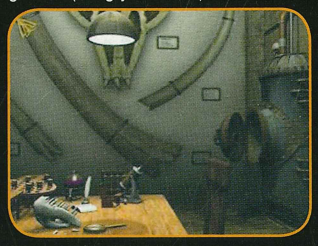
- 123-04: điện thoại ở cổng ra vào thành phố.
- 123-05: điện thoại ở cuối đường gần cửa hiệu. Heracles
- 123-06: điện thoại ở trong chợ.
- 123-08: điện thoại ở ngoài chợ.
- 123 – 09: vậy đây là điện thoại ở chỗ Bares đứng gác nè.

18 Đến điện thoại ở gần chỗ Arian đứng, bịt miếng vải lên ống nói

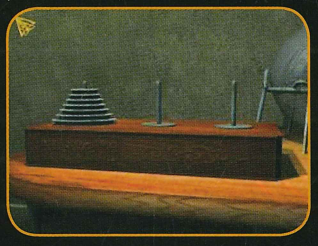


của điện thoại, lắp đồng xu vào khe và... xem Arian lừa Bares đi khỏi. Chạy vào trạm vận chuyển ngay chỗ Bares đứng, và hãy đi đến học viện ngay lập tức.

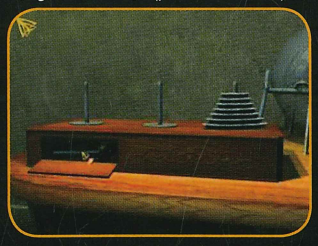
19 Vào phòng thí nghiệm trong học viện nhặt tờ giấy (conference) trên bàn, mở hộp lấy tờ ghi chú (enegry collector).



20 Hãy đến chỗ cái máy to tướng, bạn có thấy cái bàn nằm trong góc bên trái? Hãy nhặt tờ giấy đặt trên bàn: mô hình "Tháp Bút - Hà Nội" nè. Nhiệm vụ của bạn là chuyển hết các cuộn phim ở cột 1 sang cột 3 theo thứ tự. Nhớ nguyên tắc khi chuyển là cuộn phim nhỏ hơn phải nằm trên.



21 Sau khi hoàn thành xong mô hình tháp, ngăn tủ bí mật sẽ mở ra, bạn lấy được ghi chú (note) và chai đựng chất hóa học (plimentaire flask).



22 Ra khỏi phòng thí nghiệm, đến phòng mà lúc trước bạn gặp Wallace và Alexander, chạy đến máy

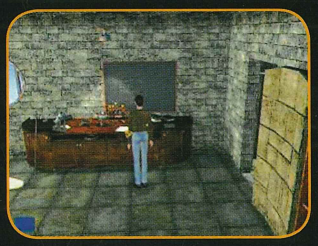
đánh chữ, kéo cần gạt lên xuống để lấy tờ giấy đánh máy (Rectorchoice). Và khi ra khỏi phòng, Arian bị bắt!!!

## ALERT THE OTHERS OF THE CONSPIRACY

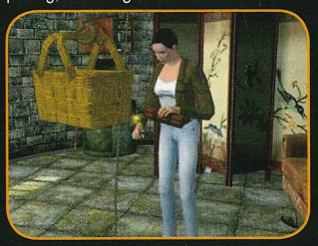
1 Bạn thấy mình đang bị giam trong một căn phòng lạ, hãy làm quen với căn phòng mới, đi vòng quanh và đọc mẩu tin nhắn trên cái tủ nhỏ nhé.

2 Kế bên tủ có một cánh cửa bằng đá, công tắc bí mật nằm ở... (bạn hãy nhớ kỹ đấy) ô gạch giữa, khung cửa bên trái.

3 Bước vào phòng thí nghiệm của Peter, anh em sinh đôi với Alexander. Đến cái bàn ngay gần đó đọc sơ đồ mô tả cấu trúc kính viễn vọng (periscope map), hãy tìm và nhặt ngòi nổ (fuse) rồi nói chuyện với Peter.



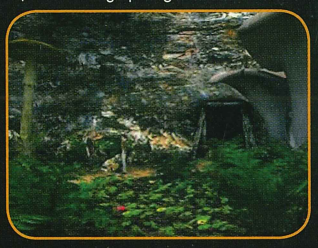
4 Đi ra căn phòng bên ngoài, gắn ngòi nổ (fuse) vào thuốc nổ (dynamic) và bỏ vào cái giỏ treo giữa phòng, châm ngòi và... Bùm!



5 Bây giờ, hãy nhặt thanh sắt (iron bar) dưới sàn, đi về phía lò sưởi nhìn lên phía trên... Chà, thuốc nổ đã phá vỡ một lỗ hổng. Bạn cần kết hợp cuộn dây (rope) và thanh sắt để leo lên trên.

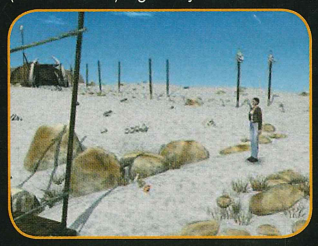
6 À thì ra nãy giờ mình đang bị giam phía dưới hang động gần biển. Xem nào, thử chọn lối đi vào khu rừng nấm xem sao?

7 Gặp Adam, ông ta rất cần một số thứ để tiếp tục theo dõi Alexander. Bạn bắt đầu giúp ông ta tìm nhé.

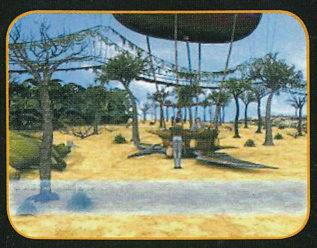


8 Hái lá dương xỉ (fern) ở chỗ bạn hái nấm lúc trước, thức ăn (food) ở trên bàn và cái chăn (blanket) ở trên giường trong đồn quân sự, nhặt than đá (coal) và thùng rỗng (empty box) ở gần máy phát điện trong hang động. Hầu như đã đủ, bạn hãy quay lại nói với Adam thử xem.

9 Tiếp tục đi thẳng, vượt qua lều của Adam, nhặt nhúm bột xương (crushed bone) ở gần cây cầu treo thứ 2.

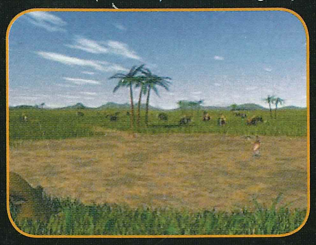


10 Thấy khinh khí cầu của Gusta đang bay trên trời, hãy nhấp chuột vào nó để gọi Gusta đáp xuống. Chạy đến nơi bạn đã nhìn thấy con khủng long ăn thịt để gặp Gusta, hãy



nhờ ông ta chở đến làng người khổng lồ.

**11** Trên đường vào làng, bạn nhớ nhặt phân khô (dry mastodont) và trái dừa (coconut) ở cánh đồng đấy.



**12** Taal Nadi đang đợi bạn trong ngôi lều chính của làng, bạn nhanh chóng đến đó đừng để Taal chờ lâu quá.

**13** Đến xin con đom đóm (firefly) của Payan Ouva, nhưng trước tiên bạn phải đặt lại vị trí mấy cái bẫy cho ông ta cái đã. Nhìn qua hình tiếp theo bạn sẽ thấy điều mình phải làm.

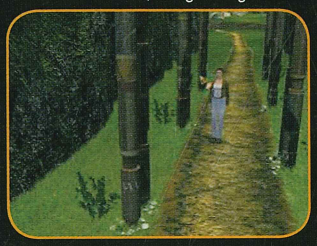
**14** Quan sát nhé: có 3 cái bẫy cua màu khác nhau và 3 biểu tượng trên 3 phiến đá. Đặt mồi nhử (bait) có trong thanh đồ dùng lên 1 trong 3 phiến đá, khi con cua bò lên ăn mồi, bạn căn cứ vào màu sắc của con cua để sắp xếp lại bẫy cua.

• Con cua màu xanh: nhấp chuột vào bẫy màu xanh lá cây, cái bẫy biến mất, tiếp tục nhấp chuột vào bẫy màu xám để đổi thành màu xanh lá cây. Chọn tiếp bẫy màu xanh lá cây, nhấp chuột vào bẫy màu đỏ để đổi thành xanh.

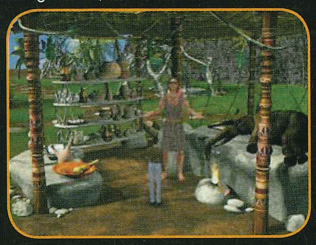
• Con cua màu đỏ: cũng theo quy trình trên, đầu tiên chọn bẫy màu đỏ, đổi bẫy màu xanh thành màu đỏ, chọn tiếp bẫy màu đỏ, đổi bẫy màu xám thành màu đỏ.

Xong, vậy là có thể đến nhận con đom đóm được rồi đấy.

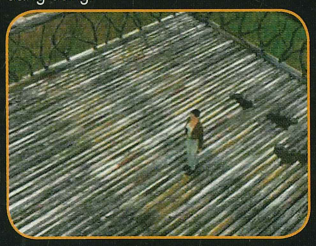
**15** Đến báo với Jahine về âm mưu hãm hại người khổng lồ, bà ta cho biết cần một số thứ để tạo chất bảo vệ. Xem lại, bạn còn thiếu trái dâu dại (berries) nữa, chắc hẳn bạn nhớ chỗ có trái dâu rồi, đúng không?



**16** Đã có đủ mọi thứ, bỏ phân khô lên phiến đá, dùng bật lửa đốt rồi lần lượt bỏ dừa, dâu, bột xương tạo thành chất xốp (ready sponge). Hãy nói với Jahine, cần phải mang chất xốp bịt kín lỗ hổng trên vùng bảo vệ.

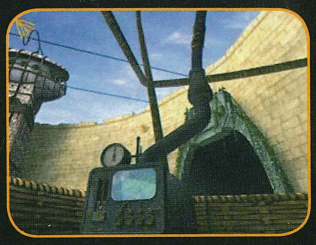


**17** Dùng găng tay lấy chất xốp vừa tạo thành đến ngôi lều chính, Taal Nadi sẽ chỉ cho bạn. Hãy bỏ chất xốp vào một trong 3 lỗ hổng trong lều phía bên phải chỗ Taal Nadi đang đứng.



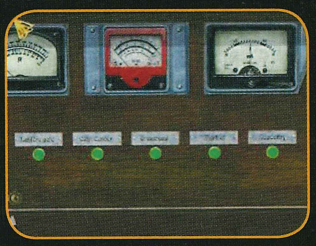
**18** Đi vào trong khu vườn nổi để báo với nữ chúa về âm mưu của Alexander. Nhiệm vụ ở làng khổng lồ coi như đã xong. Quay về Askiam thôi.

**19** Vừa về đến chợ, điện thoại liền reo lên, Enrique gọi bạn đấy mà. Nghe điện thoại xong quay lại khinh khí cầu gỡ ống khí (helium bottle) để ngăn không cho nó hoạt động nữa.

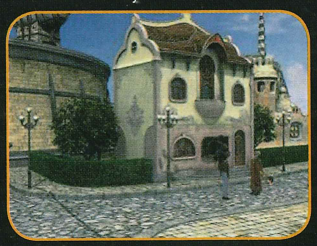


**20** Đến gặp Enrique tại trung tâm thông tin liên lạc. Bạn nhận được một cái chìa khóa (master key).

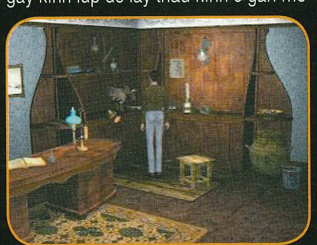
**21** Nào, bây giờ đi xuống phòng điều khiển vận chuyển, nhặt được cái kìm (pliers) nằm dưới sàn. Nhìn vào bảng điều khiển, khóa hướng đi đến học viện bằng cách chuyển đèn xanh dưới bảng học viện thành màu đỏ nhé.



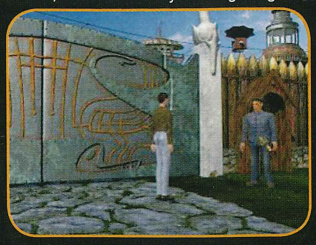
**22** Gặp Wallace tại hiệu thuốc của Armanda. Ông ta muốn thấy tận mắt cảnh hòa bình trên mặt đất. Phải làm sao đây?



**23** Kính viễn vọng bị thiếu mất thấu kính (lens) và gương (mirror). Chà, hãy đến cửa hiệu của Heracles, dùng chìa khóa để vào. Đi thẳng vào phòng bí mật, dùng kìm bẻ gãy kính lúp để lấy thấu kính ở gần mô hình con khủng long có 3 sừng.

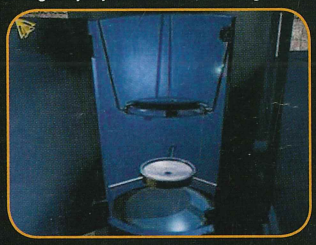


**24** Tiếp theo, cần ra ngoài cổng vào thành phố, hỏi Ocine sẽ chỉ cho bạn nơi có thể lấy chiếc gương.



**25** Sau khi có đầy đủ các thứ cần thiết, bạn hãy lên xe có con khủng long nhỏ chạy thẳng đến phòng thí nghiệm của Peter nhé, hẹn gặp lại bạn tại đó.

**26** Nào, bây giờ hãy đến cái kính viễn vọng đặt giữa phòng, bỏ con đom đóm vào để có thể nhìn thấy cấu trúc bên trong. Dựa theo sơ đồ (periscope map) để lắp các vật bị thiếu. Xong, hãy lấy con đom đóm ra ngoài.



**27** Đến hỏi Peter tọa độ để nhìn lên mặt đất, chạy đến bàn gần lối ra, hãy đọc tọa độ ghi trên tờ giấy ở mặt bàn ấy. Nhấp chuột vào kính viễn vọng và...âm mưu đã bị chặn đứng.

Bạn đã hoàn thành chuyến phiêu lưu của mình rồi đấy. Nhìn chung đây là một game phiêu lưu khá "hóc", dẫn dắt bạn đi từ khó khăn này tới khó khăn khác. Tuy nhiên góc nhìn trong game không được tốt lắm, gây một số cản trở khi thu thập đồ dùng. Đồ họa cũng chưa thật sự tốt, nhưng dẫu sao với dung lượng 1 CD, các cản trở nhỏ này cũng không đủ sức bác bỏ những gì hấp dẫn mà trò chơi đã mang lại. Mong rằng các nhà sản xuất sớm cho ra đời các trò chơi thuộc thể loại này để chúng ta sẽ gặp nhau trong các cuộc phiêu lưu khác. Hẹn gặp lại các bạn!

**ĐAN QUYÊN**
**dan.quyen@but-tre.com**

# CMS GameStation 7230
# Sự trở lại thuyết phục

**CMS tiếp tục giới thiệu GameStation 7230 mạnh mẽ hơn GameStation (Thế Giới Game 4/2005) trước đây một cách rõ rệt.**

## Điểm khác biệt

Vẫn dựa trên nền tảng Intel, hệ thống GameStation 7230 sử dụng bo mạch chủ D955XBX mạnh mẽ với chipset cao cấp i955X, hỗ trợ mạng Gigabit, ổ cứng SATA RAID, bộ nhớ kênh đôi, âm thanh 7.1 và giao tiếp đồ họa PCI-Express... Nhưng điểm ấn tượng đầu tiên trong hệ thống chính là "bộ não" Pentium 4 Extreme Edition 3,7 GHz với bộ đệm L2 2MB.

Hiểu rõ xu thế khát RAM của game 3D, CMS trang bị cho GameStation 7230 đến 2GB DDR2 533MHz (4x512MB) và chạy chế độ kênh đôi; quá đủ để chạy game Battlefield 2. CMS cung cấp hai ổ cứng SATA 80GB (chạy ở chế độ RAID 0) với tổng dung lượng lưu trữ tới 160GB; thấp hơn GameStation (tổng dung lượng 240GB) nhưng vẫn đủ để bạn không phải bận tâm đến chuyện hết ổ cứng. "Thanh gươm" mà CMS trang bị cho hệ thống lần này khá sắc bén: card đồ họa xử dụng chip NVIDIA GeForce 6600 giao tiếp PCI Express x16 với bộ nhớ 128MB DDR; và tất nhiên vẫn có tùy chọn nâng cấp lên GeForce 6800 256MB DDR3.

Như đàn anh đi trước, GameStation 7230 khoác bộ cánh đen khá "ngầu" với thùng máy Xaser III Super Tower của Thermaltake không dùng vít, bao bọc chắc chắn và chống được hiện tượng nhiễu điện từ (EMI). Mặt trước thùng máy có bảng điều khiển với 4 nút điều chỉnh tốc độ quạt và màn hình LCD báo thường trực tình trạng và nhiệt độ bên trong thùng máy đồng thời đưa ra các cảnh báo nguy hiểm khi cần. Không chỉ ngầu hơn, GameStation 7230 còn tiện dụng hơn nhờ bố trí hộp cổng IEEE 1394, âm thanh, USB 2.0 (x2) phía trên. Lớn gần như Xaser III Skull VM3000A ("bộ cánh" của GameStation) nhưng lối bố trí thiết bị bên trong thùng máy hợp lý hơn đã tạo ra một không gian "sống" thoáng hơn cho các thiết bị. Để đảm bảo cho hệ thống hoạt động ổn định trong thời gian dài, CMS thiết kế 3 quạt tản nhiệt kích thước 80x80x25 mm, độ ồn 30 dB. Ổ mềm đã được loại bỏ hẳn khỏi hệ thống.

Máy game GameStation 7230 trở nên hoàn thiện hơn sau khi được CMS trang bị đầu đọc ghi DVD hiệu BenQ.

**SO SÁNH KẾT QUẢ**

| Công cụ thử nghiệm | GameStation 7320 | GameStation (cấu hình chuẩn) |
|---|---|---|
| Aquamark 3* | 36 fps | 29 fps |
| Futuremark 3DMark 03 build 3.6.0 | 3.719 | 3.057 |
| Futuremark 3Dmark 05 build 1.2.0 | 2.003 | 629 |
| **Game thử nghiệm** | **(đơn vị: fps)** | |
| Call of Duty: United Offensive | 149 | 128 |
| Doom 3* | 32 | 18 |
| Unreal Tournament 2004 | 73 | 46 |
| Far Cry* | 42 | 24 |
| Painkiller | 70 | 61 |
| Half-life 2 | 66 | 54 |

*Trình điều khiển Forceware 78.01, Độ phân giải:1024x768x32, 0xAA, 0xAF. Thiết lập chi tiết đồ họa ở mức cao nhất có thể.*

## Tự tin hơn

Qua thử nghiệm, việc cài đặt và chơi thử nghiệm các game mới hiện nay diễn ra khá trơn tru, mặc dù vẫn còn vấp phải một số khó khăn khi cài đặt game do đầu đọc kén đĩa. Bước vào thế giới game DirectX 9x, GameStation 7230 tự tin hơn hẳn GameStation: tốc độ xử lý đạt mức chấp nhận được trên cả Doom 3 (31,7 khung hình/giây-fps) và Far Cry (42,55 fps). Bạn sẽ thoải mái hơn vì không phải chờ lâu khi nạp cảnh hay khựng hình những lần quái vật xuất hiện bất ngờ; một phần cũng nhờ sự đầu tư dư dả vào RAM. Bạn sẽ thấy rõ điều này hơn khi bước vào màn chiến đấu một mất một còn trong Battlefield 2. Dù thiết lập đồ họa ở mức cao nhất có thể, tốc độ xử lý vẫn ổn định mức 30 khung hình/giây nên bạn dễ dàng hòa nhập hết mình vào game. Không chỉ thể hiện sự vượt trội trong thế giới trò chơi, GameStation 7230 còn tỏ ra vượt trội "đàn anh" trong những điểm hệ thống. Đạt 2003 điểm 3DMark05, rõ ràng GameStation 7230 cao gấp gần 3 lần điểm của GameStation (629 điểm) nên bạn có thể tự tin sẽ được chiêm ngưỡng hết vẻ đẹp của thế giới DirectX 9.

So với cấu hình GameStation trước đây, rõ ràng GameStation 7230 vượt trội hơn hẳn và có thể xem là cấu hình đỉnh cao mà nhiều game thủ mơ ước. Tất nhiên, giá của hệ thống này không rẻ: 1.850 USD chưa bao gồm màn hình, chuột và bàn phím.

**XUÂN TÙNG**
XUAN.TUNG@BUT-TRE.COM

# Logitech MX518 Optical Gaming - Grade

Chiếc vô-lăng rung, nhạy giúp tăng phần phấn khích trong những vòng đua nghẹt thở như FlatOut; Need For Speed: Underground. Gamepad cầm tay với nút điều khiển bấm nhẹ nhàng mang lại sự thoải mái, linh hoạt trong những trận cầu Fifa 2005 sôi động đầy kịch tính. Và để phản ứng chính xác, tức thời trong những game bắn súng như Call of Duty thì bạn cần đến "chuột chơi game" Logitech MX518 Optical Gaming-Grade.

Chuột quang MX518 sử dụng gam màu đen chủ đạo và đặt ngẫu hứng trên tấm áo choàng bạc nhiều chấm đen để tạo cảm giác ghồ ghề, cứng cỏi. Mặc định khi không cài driver, bạn chỉ có thể chỉnh độ phân giải chuột ở 3 mức 400, 800, 1600 dpi (điểm ảnh trên inch). Để giúp cho bạn dễ dàng thay đổi độ phân giải, Logitech tích hợp hai nút nhấn tăng/giảm (dấu +/-) ở hai đầu của bánh cuộn giữa. Nút nhấn hình cửa sổ xếp tầng ở mặt trên giúp chuyển đổi nhanh chóng giữa các ứng dụng. Bên trái, nơi gần ngón tay cái còn có thêm hai nút nhấn gán chức năng tới (forward) và lùi (back) trong trình duyệt Internet Explorer. Đặt tay lên chuột, bạn cảm thấy thật sự thoải mái bởi bên hông chuột có hai rãnh đỡ ngón cái và ngón út.

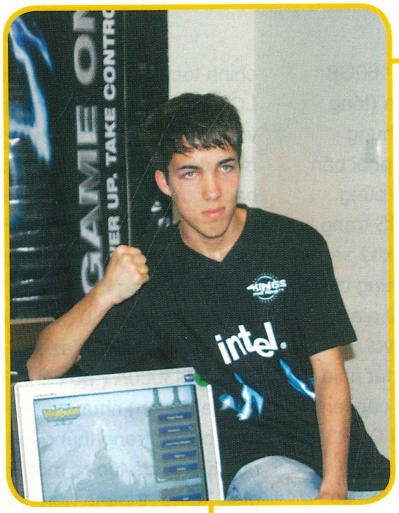
Để tăng thêm độ ổn định, chính xác, mặt dưới chuột MX518 có đến 5 chân đế tròn nhỏ, chứ không phải 3 hay 4 như chuột thông thường.

Hầu hết, những nút hiệu chỉnh chính như tăng giảm độ phân giải chuột, chuyển

## INTEL PRO GAMER TOUR 2005

# ĐẤU VỚI VÔ ĐỊCH WARCRAFT III THẾ GIỚI!

*Làm quen với game từ năm lên 4 và hiện là đương kim vô địch Warcraft III World Cyber Games, Manuel Schenkhuizen với biệt danh Grubby, mới 19 tuổi, người Hà Lan, thành viên của nhóm game 4 Kings, đã có một trận đấu "giao hữu" với Thế Giới Game và đại diện các tạp chí game khác trong khu vực như GameAxis, PC Gamer, HWM (Malaysia), Hotgames (Indonesia), Bangkok Post (Thái Lan)... nhân sự kiện Intel Pro Gamer Tour 2005 được tổ chức tại Kula Lumpur, Malaysia ngày 07/09/2005.*




Không khí tại Inferno World Cyber Café sáng 07/09/2005 cũng "nóng" như tên của nó vậy. Cuộc họp báo với đương kim vô địch Warcraft III: Frozen Throne (WCIII) rất sôi nổi với phần phỏng vấn trực tiếp Grubby. Thời gian họp báo có hạn, các câu hỏi được tung ra tới tấp nhưng nhà vô địch của chúng ta vẫn "tiếp chiêu" khá thoải mái (Thế Giới Game may mắn đã "sắp xếp" được cuộc phỏng vấn riêng với Grubby trước đó tại khách sạn, xem mục "Trò chuyện cùng Grubby" bên phải). Bên ngoài cũng có nhiều người hâm mộ đứng theo dõi qua lớp cửa kính (dù chẳng nghe được gì). Thật ra mọi người đang nóng lòng chờ đợi trận đấu giao hữu giữa "phe" của các tạp chí game và Grubby diễn ra sau cuộc họp báo.

Nhà tổ chức đã "tử tế" định thời gian 30 phút cho trận giao hữu này, nhưng chỉ sau... 15 phút, một mình Grubby "tả xung hữu đột" làm cho "liên minh" các tạp chí game tan tác... Thậm chí, Grubby đã tấn công tôi lúc đang xây "nhà gỗ", thế mới sợ chứ! Trận giao hữu thứ hai là với "MI-Angel", một cao thủ của Inferno World Cyber Café, nhưng cũng chỉ vỏn vẹn sau 9 phút 40 giây, "thiên thần" cũng đành "bó cánh".

Chuyến "giao lưu" của Grubby với gamer các nước châu Á lần này (do Intel tổ chức) cũng nhằm mục đích cổ động cho vòng chung kết World Cyber Games 2005 sắp diễn ra tại Singapore.

**ĐOÀN CÔNG MINH**

### TRÒ CHUYỆN CÙNG GRUBBY

• **Thế Giới Game (TGG):** *Bạn có thể cho biết bạn đã "làm quen" với game như thế nào?*

• **Grubby (Gr):** Thực ra thì tôi không nhớ chính xác mình đã đến với game như thế nào, nhưng có lẽ là từ năm lên 4, tôi đã "tập tành" cùng các anh mình. Ấn tượng nhất lúc bấy giờ là game Robocop, thật sự tôi cũng chẳng nhớ rõ nó là game của hệ nào nữa... Sau đó, tôi được mời tham gia vào nhóm 4 Kings, đây là nhóm game khá nổi tiếng với nhiều "cao thủ" của các game khác nhau.

• **TGG:** *Chiến thuật ưa thích trong Warcraft III?*

• **Gr:** Tôi thường chơi bằng phe Orc, tôi nghĩ rằng có rất nhiều lợi điểm khi chơi bằng Orc, thường thì tôi hay tấn công bất ngờ đối phương, theo tôi đây là cách tấn công nguy hiểm nhất trong game. Vả lại đây là một game có tiết tấu nhanh, vì vậy khi bạn tấn công đối phương bất ngờ, họ dễ bị "mất phương hướng" và không đủ thời gian để suy nghĩ bạn sẽ làm gì... Tôi thường chơi ở thế chủ động và cảm thấy mọi chuyện dễ dàng hơn thay vì chỉ lo phòng thủ chặt chẽ.

Thỉnh thoảng tôi cũng có chơi bằng phe khác nhưng chỉ để giải trí và tìm hiểu thêm mà thôi, thật khó có thể chơi thuần thục nhiều phe khác nhau.

• **TGG:** *Đối thủ "nặng ký" nhất?*

• **Gr:** Gamer Hàn Quốc, họ chơi thật dữ dội. Tôi nhớ trước vòng đấu chung kết WCG2004, tôi đã định "buông xuôi" trước đối thủ người Hàn Quốc, nhưng một người bạn của tôi đã đến và bảo với tôi rằng việc chiến thắng không chỉ của riêng ai, mà còn cho cả đất nước nữa. Đó chính là nguồn động lực mãnh liệt nhất của tôi và kết quả là tôi đã chiến thắng.

• **TGG:** *Một ngày bạn dành bao nhiêu giờ để luyện Warctaft III?*

• **Gr:** Cũng tùy, trung bình thì khoảng 6 giờ/ngày, có khi cả ngày tôi chẳng đụng đến tí nào, có hôm thì lại "dính chặt" trên ghế nếu không có chuyện gì khác để làm, nhất là những ngày chuẩn bị để thi đấu. Hiện Warcraft III vẫn là niềm đam mê lớn nhất của tôi.

• **TGG:** *Thế còn chuyện học hành?*

• **Gr:** Việc chơi game tuy mất thời gian, nhưng cũng không ảnh hưởng nhiều đến việc học hành. Tôi đã tốt nghiệp trung học hồi năm ngoái và sẽ theo ngành văn học và văn hóa Anh trong năm nay. Hiện nay tôi đang có nhiều thời gian dành cho game hơn.

• **TGG:** *Thế còn game trên console, online?*

• **Gr:** Thật tình thì tôi không chơi game trên console, có thể trong tương lai sẽ khác. Với game trực tuyến, trước đây tôi từng chơi rất nhiều game RPG đơn như Baldur's Gate, Never Winter Nights hay Planscape Torment... Còn hiện giờ thì đang "hí hoáy" với Guild Wars.

• **TGG:** *Anh có biết về cộng đồng game tại Việt Nam?*

• **Gr:** Tôi có từng gặp 3 game thủ Việt Nam tại WCG2003, nhưng chỉ nói chuyện xã giao, chứ không bàn luận gì về cộng đồng game tại Việt Nam.

đổi ứng dụng,... được kích hoạt sẵn sàng nên chưa cần cài đặt trình điều khiển, chúng tôi vẫn có thể tiến hành thử nghiệm trên một số trò chơi đòi hỏi độ nhạy và chính xác cao như Call of Duty, Unreal Tournament 2004... Với hình thái học tối ưu, MX518 Optical Gaming-Grade mang lại cho người chơi sự thoải mái, tự tin khi bước vào những pha đấu súng tốc độ cao trong Unreal Tournament 2004. Khi thiết lập độ phân giải 1.600dpi, chuột rất nhạy và cho phép bạn bắn hạ dễ dàng mọi kẻ địch. Tuy nhiên khi chuyển sang trò chơi Call of Duty khắt khe về độ chính xác, chúng tôi cũng

gặp một chút khó khăn và phải tập làm quen mất một lúc. Khi đã làm chủ chuột MX518 tại độ phân giải 1.600dpi thì việc thực hiện những cú bắn "head shot" ngoạn mục chỉ còn là chuyện nhỏ. Nếu chưa quen với độ phân giải 1.600dpi, bạn có thể giảm xuống mức phân giải thấp hơn chỉ đơn giản bằng cách nhấn nút '-' mà không cần phải thoát khỏi game.

Sau khi được cài trình điều khiển, MX518 cung cấp nhiều màn hình trực quan để điều chỉnh chức năng các nút, chuyển động con trỏ, đặc tính chuột và cho phép thiết lập nhiều mức phân giải hơn.

Tuy chưa có nhà phân phối chính thức nhưng bạn có thể tìm mua Logitech MX518 Optical Gaming-Grade trên thị trường với giá 49 USD - không nhỏ nhưng xứng đáng với những tiện ích mà sản phẩm mang lại.

**BÚT TRẺ**
**xuan.tung@but-tre.com**

## WORLD CYBER GAMES 2005 - VÒNG KHU VỰC

# Mới mẻ và không thiếu kịch tính

"Đến hẹn lại lên", mới đấy mà World Cyber Games (WCG) Việt Nam, sân chơi lớn nhất trong năm dành cho các gamer, đã "lên" 4 tuổi. Có khá nhiều thay đổi so với 3 kỳ trước, WCG 2005 mang đến những điều mới mẻ cho các thí sinh tham dự. Khi các bạn cầm trên tay số báo này thì vòng đấu khu vực tại 4 thành phố lớn Hà Nội, TP.HCM, Đà Nẵng và Cần Thơ đã qua đi khá lâu. Với bài viết này, chúng tôi muốn cùng các bạn nhìn lại một cách tổng quát vòng thi tuyển khu vực, "chặng đường gian nan" mà những "cao thủ" có mặt trong vòng chung kết quốc gia đã phải trải qua.

## Nét chấm phá mới

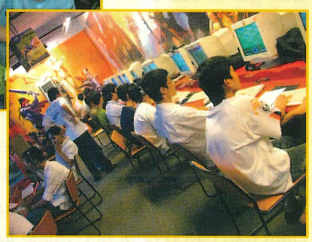
Như đã nói, năm nay, WCG có khá nhiều thay đổi về mặt tổ chức nói chung, điều này kéo theo sự thay đổi nội dung thi đấu của từng trò chơi. Đầu tiên, đó là cách thi đấu vòng sơ tuyển của 2 game chiến thuật Warcraft 3 The Frozen Throne (WC) và Starcraft Broodwar (SC): thông qua hệ thống mạng Battle.net, nghĩa là các thí sinh có thể ngồi tại nhà và thi đấu qua mạng, không cần phải trực tiếp đến địa điểm thi đấu như mọi năm. Mặc dù trên thế giới, hình thức thi đấu trực tuyến qua mạng đã có từ khá lâu, nhưng tại Việt Nam, đây là lần đầu tiên nên khiến một số bạn có phần bỡ ngỡ và chưa thể tự xác lập được các yếu tố cần thiết như gateway (cổng vào Battle.net), IP... để có thể tham gia vào mạng Battle.net. Nhưng cái gì cũng phải có "lần đầu tiên", chắc chắn qua lần đầu tiên này, trong những lần sau các thí sinh sẽ dần dần quen và tự thích nghi. Dù sao, đây cũng là một dịp tốt để các gamer tăng thêm tính linh động cho mình.

## Giảm "lượng", tăng "chất"

Cũng vì lý do trên, nên mặc dù lượng thí sinh đăng ký tham gia đông hơn hẳn nhưng số lượng thí sinh vào trận năm nay không đông bằng những năm trước. Tuy nhiên, không vì thế mà WCG năm nay "kém chất lượng". Ngược lại, cũng chính vì những lý do này mà chất lượng của giải xem ra còn được nâng cao. Đơn cử, việc thi đấu thông qua Battle.net đã "lọc" khá nhiều thí sinh không tham gia vì chưa biết cách thiết lập gateway. Tuy nhiên, đó là đối với các thí sinh vốn chỉ quen đánh qua LAN (mạng nội bộ), còn đối với các "chiến thuật gia" hàng ngày lên Battle.net như... đi chợ thì việc này chỉ là chuyện vặt; nhất là các thành viên của những clan lớn đã quá quen thuộc với vấn đề này. Vì vậy, không có gì đáng ngạc nhiên khi hầu hết các game thủ "sừng sỏ" đều dễ dàng vượt qua vòng sơ tuyển. Nhờ đó, chất lượng của những trận đấu ở vòng trong được đảm bảo tối đa và hứa hẹn về tính hấp dẫn của chúng.

## Căng thẳng và gay cấn

Vào đến vòng loại, các game thủ tập trung tại các phòng máy để thi đấu trực tiếp (riêng FIFA 05 các đấu thủ đã gặp nhau trực tiếp từ vòng sơ tuyển). Không thi tài tập trung (chỉ đến vòng chung kết quốc gia mới tổ chức trong nhà thi đấu), sự đông đảo và sôi động do các cổ động viên mang đến cũng bị giảm sút đáng kể nhưng tính chất gay cấn của từng trận đấu thì vẫn còn nguyên vẹn. Với thể thức chia bảng đấu vòng tròn, năng lực thật sự của mỗi thí sinh bộc lộ rõ và những cao thủ bắt đầu thể hiện đẳng cấp của mình. Đa số các cao thủ đầu bảng đều thuộc về những clan tên tuổi như SSP, VIE, Hoàn Long, Cao Tốc... và họ đều khẳng định sức mạnh bằng những trận thắng tuyệt đối, hiên ngang bước vào trận chung kết khu vực. Vòng chung kết "môn thi" FIFA 05 tại



TPHCM chứng kiến một hoàn cảnh khá "ngang trái": lá thăm "oan nghiệt" đã đưa hai anh em nhà Tấn Bá (cựu vô địch 2 kỳ WCG đầu tiên) – Quý Luân đụng nhau ngay trận bán kết. Để tránh cảnh "huynh đệ tương tàn", Quý Luân chấp nhận bỏ cuộc để nhường cho ông anh Tấn Bá và sau đó Tấn Bá không phụ lòng trông đợi của em trai, đá bại đối thủ trong trận chung kết với tỷ số 3-1 để giành tấm vé tham dự vòng chung kết quốc gia.

Trong hầu hết các trận đấu của FIFA 05 từ vòng đầu đến vòng cuối, gần như hơn 90% các đấu thủ đều chọn tuyển Pháp làm đội "ruột", và "độc chiêu" lật cánh đánh đầu vẫn được tận dụng triệt để. Theo ghi nhận của chúng tôi, đa số các bàn thắng của giải đều được ghi bằng... 2 cái đầu của Henry và Trezeguet! Không sôi nổi và đầy tiếng la hét phấn khích như FIFA, các trận chung kết của WC và SC diễn ra rất căng thẳng, không hề có âm thanh nào khác ngoài tiếng "click" chuột và bấm phím rào rào; mặc dù ngồi trong phòng lạnh nhưng lưng áo thí sinh nào cũng ướt đẫm mồ hôi, gương mặt cực kỳ tập trung vào màn hình trước mặt, những đôi tay linh hoạt như "múa" trên bàn phím không để phí một giây phút nào.

Đây cũng là lần đầu tiên trò

chơi SC có mặt trong nội dung thi đấu của WCG Việt Nam. Qua đây mới biết, dù ra đời đã hơn 7 năm nhưng cho đến nay, "cộng đồng" SC Việt Nam vẫn còn rất đông đảo, không hề thua kém cộng đồng WC và ngày một phát triển theo đúng "nhịp" của SC thế giới. Khi phỏng vấn một vài thí sinh với câu hỏi "Vì sao bạn vẫn còn chơi SC khi mà nó đã khá cũ?", chúng tôi nhận được cùng một câu trả lời: "Đơn giản vì nó có tính chiến thuật cực kỳ cao, cấu hình đòi hỏi lại thấp, rất phù hợp với gamer Việt Nam. Hơn nữa, WCG thế giới vẫn còn công nhận SC, dù nó đã hơn 7 năm tuổi, chỉ điều đó thôi cũng đủ nói lên tất cả rồi". Điều này càng chứng tỏ: nếu có trò chơi nào cần được bổ sung vào WCG Việt Nam năm nay, thì không có gì xứng đáng hơn SC!

Sức hấp dẫn của SC mạnh đến nỗi, có một game thủ chỉ mới lên lớp 6 cũng đăng ký dự thi. Dù không chiến thắng, nhưng theo lời của bố chú bé: "Cho em nó đi chơi học hỏi là chính, có đấu với người ngoài thì nó mới biết trình độ của mình tới đâu". Không như đa số các phụ huynh khác, bố của cậu bé hoàn toàn ủng hộ việc chơi game của con, miễn là phải hợp lý và không ảnh hưởng đến việc học hành.

Đối với WC, tại khu vực TP.HCM năm nay có một trường hợp khá đặc biệt: trong số 7 cao thủ vô địch TP, có một người tên Bình An (nickname trên Battle.net: ncdude), là Việt kiều từ Mỹ về nghỉ hè. Nếu mọi chuyện chỉ có vậy thì chẳng có gì đáng nói. Điều đặc biệt ở chỗ, anh chính là người từng đứng đầu bảng tổng sắp 2 trong tổng số 4 gateway trên hệ thống Battle.net toàn cầu của WC và cũng là người Việt đầu tiên đứng đầu một gateway trên Battle.net!

Cần biết, đây là hệ thống Battle.net toàn cầu, nên số lượng người chơi trong mỗi gateway là rất lớn, và được xếp ở vị trí đầu tiên của một gateway là điều đáng tự hào đến mức nào. "Các bạn đừng hiểu lầm là ở Mỹ, tôi đánh không lại ai nên mới về Việt Nam giành suất", Bình An tâm sự, "tôi đã đụng độ hầu hết những cao thủ WC thuộc loại sừng sỏ nhất của Mỹ và đều giành chiến thắng. Nhân dịp nghỉ hè và đồng thời cũng mong muốn đại diện cho Việt Nam tại đấu trường WCG thế giới, nên tôi mới đăng ký tham gia". Nếu chiến thắng tại vòng chung kết quốc gia, ncdude sẽ cùng 2 đồng đội đại diện cho WC Việt Nam tranh tài tại Singapore và biết đâu WC Việt Nam sẽ có tên trên bảng vàng thế giới, đó hoàn toàn không phải là hy vọng viển vông...

## Lời kết

Rất tiếc vì hoàn cảnh khách quan, chúng tôi chưa thể đưa tin kịp về những diễn biến của vòng chung kết quốc gia trong bài báo này. Hy vọng chút ít thông tin về vòng khu vực sẽ giúp các bạn không tham gia có được cái nhìn khái quát về cuộc thi game lớn nhất trong năm. Dù vẫn còn những sai sót và hạn chế nhưng chất lượng chuyên môn của cuộc thi vẫn được bảo đảm tốt. Và trên hết, mục đích cuối cùng của cuộc thi vẫn là tạo một sân chơi lành mạnh cho các gamer, nơi game thủ có thể thi tài, giao lưu, học hỏi, hội nhập với làng game thế giới... theo đúng tinh thần "Beyond The Game".

**BÚT TRẺ**
**but-tre@but-tre.com**

## CLICK CHUỘT TRÚNG THƯỞNG

Mời các bạn tham gia bình chọn game trong tháng trên Thế Giới Game để có cơ hội trúng thưởng (giải sẽ thực hiện trong ba tháng 10, 11 và 12/2005). Sau khi nghiền ngẫm những bài viết trên Thế Giới Game hàng tháng, bạn sẽ bình chọn 3 game hay nhất theo ý mình tại địa chỉ: *http://www.pcworld.com.vn/pcworld/clickchuot.asp* trên website *www.pcworld.com.vn*. Việc bình chọn trên web sẽ có hiệu lực từ ngày 25 đến hết ngày 15 hàng tháng trong thời gian 3 tháng trên.

Người trúng thưởng hàng tháng là người bình chọn đủ 3 game, điền đủ thông tin và dự đoán đúng nhất số người tham gia bình chọn. Giải thưởng hàng tháng rất hấp dẫn gồm 01 bo mạch chủ ASRock 845D+ và 01 card màn hình MSI RX9200SE dành trọn cho người đoạt giải.

*Chương trình do tạp chí Thế Giới Vi Tính và công ty TTC phối hợp thực hiện cho quý 4/2005 (tháng 10-12/2005).*

## CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

Be Pro – Công ty Thương Mại Dịch Vụ Văn Phòng Đức Việt.....5
FPT - Công Ty Cổ Phần Phát Triển Đầu Tư Công Nghệ..... Bìa 3
Hiệp Lực- Công Ty TNHH Thương Mại và Dịch Vụ Tin Học.....19
HotGame – Của Hàng HotGame .....9
Intel Corp ..... Bìa 2
MSI Micro Star International.....3
VCC – Công ty Máy Tính và Giải Trí Kỹ Thuật Số Việt Nam .....38
Viễn Sơn - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ... Bìa 4
VinaGame - Công ty Cổ Phần Dịch Vụ PM Trò Chơi Vina.....1, 15

## LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Giải đáp kỹ thuật:** hoidap@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Giaidap card man hinh
- **Quảng cáo, rao vặt:** trangdnd@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: quangcao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: DatBao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Test card mang Z
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gop y ve noi dung

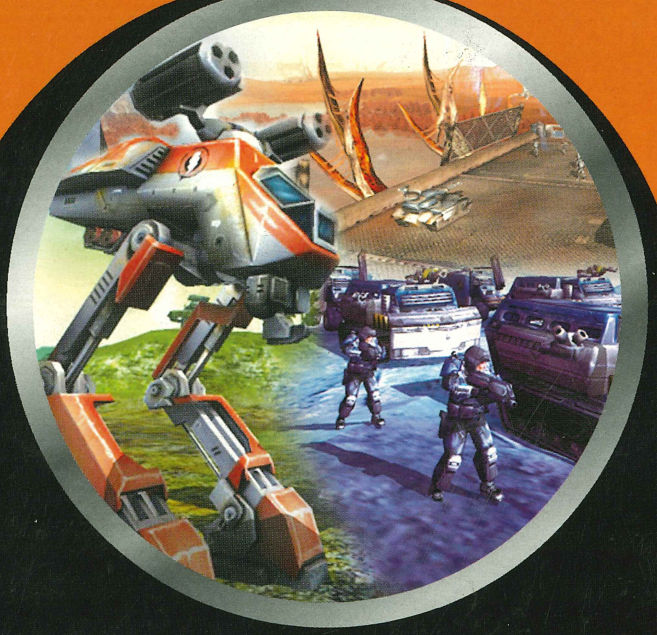
*Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.*

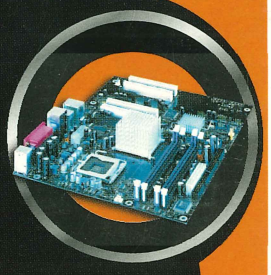
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SÂN GAME VÀ GIẢI TRÍ

**Tòa soạn:** 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*. **Văn Phòng Hà Nội:** 308/2 Tây Sơn, Q.Đống Đa. ĐT: (84.4) 537 4130; Fax: (84.4) 537 4131; E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*; **Website:** *www.pcworld.com.vn*.

• Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** • Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** • Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** • Quảng cáo: **Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdoan@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** • Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo Chí, Bộ Văn hoá Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 7.000 đồng.**





# KHỞI ĐỘNG

**HÀO HỨNG LÊN. HÃY GIÀNH CHIẾN THẮNG.**

## HÃY CẢM NHẬN SỰ KHÁC BIỆT!

### Với các bo mạch chủ mới của Intel®

### D915GAV, D915PGN, D945GNT VÀ D945PSN

Intel® Desktop Boards

**Bo mạch chủ Intel®**
**Sự lựa chọn tốt nhất cho bộ xử lý Intel®**

Các đại lý:

**Hà Nội:**

| | |
|---|---|
| CMS | 04. 9782084 |
| Lam Phương | 04. 9431717 |
| Seatic | 04.5370570 |
| Mai Hoàng | 04.7344333 |
| Phúc Anh | 04.5145790 |
| Vĩnh Xuân | 04. 9439121 |
| Sudico | 04.7365530 |

**TP. Hồ Chí Minh:**

| | |
|---|---|
| Anh Phương | 08. 9250199 |
| Khai Trí | 08. 8445343 |
| Hoàn Long | 08. 9250898 |
| FPT-Elead | 08. 9253150 |
| Mekong Green | 08. 9972627 |
| Nova | 08. 9250771 |
| Nguyễn Hoàng Informatics | 08. 9203404 |
| Robo | 08. 9252797 |
| Scitec | 08. 8330378 |
| T&H | 08. 9303470 |
| Hợp Nhất | 08.9252367 |
| TNC | 08. 9250259 |
| Phong Vũ | 08.9330763 |
| VTB | 08. 8477047 |

**Đà Nẵng:**

| | |
|---|---|
| Phương Tùng | 0511. 656666 |
| Thịnh Tiến | 0511. 652212 |
| Trường Tiến | 0511. 656965 |

**Huế:**

| | |
|---|---|
| Điện tử Huế - Huetronics | 054-846146 |

**Nha Trang:** Công ty TH 058. 810822

**Cần Thơ:**

| | |
|---|---|
| TTTH ĐH Cần Thơ | 071. 832875 |
| TPT Computer | 071 . 834566 |

**Cà Mau:** Minh Khôi 0780. 832620

# Nhanh Hơn, Mạnh Hơn, Rẻ Hơn

**FPT ELEAD M615 mang bộ xử lý Intel® Pentium® 4**
đem đến cho bạn cơ hội kết nối với thế giới, nâng cao tầm hiểu biết,
thưởng thức cuộc sống với công nghệ đỉnh cao

**FPT ELEAD**

Hình ảnh minh họa

FPT® ELEAD COMPUTER
CÙNG ĐI TỚI THÀNH CÔNG

**Nhà sản xuất máy tính số 1 Việt Nam**

## M603 (P/N: 0101-B11A)

**5.099.000VNĐ**
Đã bao gồm VAT

| | |
|---|---|
| **Processor** | : **Intel® Celeron® D Processor 325** (256KB Cache L2, 2.53GHz, Bus 533 Mhz) |
| **Mainboard** | : Chipset Intel® 845GV |
| **Memory** | : 128MB DDRAM |
| **Hard Drive** | : 40Gb ATA 100 (7200 rpm ) |
| **CD-ROM** | : 52X |
| **Floppy Disk** | : 1.44MB |
| **Audio** | : Integrated Sound 3D |
| **Graphics** | : Up to 64MB Share Memory |
| **Case** | : Elead Tower |
| **Monitor** | : 15" CRT Elead 3D Graphic |
| **Keyboard/Mouse** | : Elead PS/2 |

## M615 (P/N: 0101-410A)

**6.499.000VNĐ**
Đã bao gồm VAT

| | |
|---|---|
| **Processor** | : **Intel® Pentium® 4 Processor 506 supporting 64 bit** (1MB Cache L2, 2.66GHz, Bus 533 Mhz) |
| **Mainboard** | : Chipset Intel® 915GL |
| **Memory** | : 256MB DDRAM |
| **Hard Drive** | : 40Gb ATA 100(7200rpm) |
| **CD-ROM** | : 52X |
| **Floppy Disk** | : 1.44MB |
| **Audio** | : Integrated Sound 3D |
| **Graphics** | : Up to 224MB Share Memory |
| **Case** | : Elead Tower 38°C |
| **Monitor** | : 15" CRT Elead 3D Graphic |
| **Keyboard/Mouse** | : Elead PS/2 |

**Trụ Sở Chính**
89 Láng Hạ, Hà Nội.
Tel: 04 8560 300 Fax: 04 8560 315

41 Sương Nguyệt Ánh, Q.1, Tp.HCM
Tel: 08 9252 545 Fax: 08 9253 145

**Công Ty Phân Phối FPT**
298G Kim Mã, Ba Đình, Hà Nội
Tel: 04 7260 666 Fax: 04 7260 713

Tầng 4, 63 Võ Văn Tần, Q. 3 Tp.HCM
Tel: 08 9330 999 Fax: 08 9301 868

**Các đại lý phân phối khu vực phía Nam:**

**Tp Hồ Chí Minh** Thiên An Phú 9257175 *Ngọc Digicom 9290990 *TTC 9256175*Bửu Minh Duy 9253894 *Tân Anh Thông 9746542 *Gia Việt 9310832 *Đỉnh Thiên 8622352 *VPIT 9172267 *MTC 8589524 *Hợp Nhất 9252367 *Lê Phụng 9290607 *Trọng Nhân 9633160 *Gia Bảo 8460027 *Anh Thuận 8593462 *Tú Lộc 5882917 *G.O.L 8298117 *Đại Tường Phát 2936586 *Long Trí 9256280 *Huy Hoàng 9974031 *Tinh Khôi 8738936 *Thịnh Long 9140774*DiGiworld 929 0059. **Đà Nẵng** DNTN Hân Thịnh 0511.652378 *Phương Tùng 0511.656020*IDE 0511.825836.**Quảng Ngãi** TT T H MHQ 055.710270 *TT ĐIỆN MÁY HOÀ BÌNH 055. 841536 .**Quy Nhơn** DNTN TM Thanh Trực 056. 814627.**Phú Yên** DN TM TN Thanh Cường 057. 822376.**Khánh Hòa** CTY TNHH TM & DV CNTT NT 058. 515989 *VŨ GIA (EIS) - Nha Trang 058.826200.**Ninh Thuận** Cty Sách thiết Bị Trường Học Ninh Thuận 068.831363.**Bình Thuận** Cty CP Sách & TB Bình Thuận 062.814409 *CH Dũng Sỹ 062.828789 *CH TH&DV SáuLagi 062.843310 .**Vũng Tàu** Cty TNHH Nga Anh 064.854149 *CH MT&TBVP Vũng Tàu 064.858281 *Trường Thành 064.851222 *Hải Yến 064.541835 *Khách Đế 064.571684.**Đà Lạt** Cty Vĩnh Thái 063.837777.**Bảo Lộc** CH Châu Anh 063.710477 *CH TM&DV Tin Học T&T 063.711289.**Đồng Nai** Cty IDATA 061.842244.**Bình Dương** Cty Long Hoa 3 0650.840707.**Bình Phước** Cty TNHH Hoàn Mỹ 0651.879622.**Tây Ninh** Cty TNHH TH Tân Nam 066.824097.**Daklak** Cty TNHH TH Tây Nguyên 050. 855199 *Cty TH Ban Mê 050.814222.**Dak Nông** CN Cty TNHH Phương Nam 050.815172.**Gia Lai** DNTN Vĩnh Tín 059. 823432 *CN Cty Tin Học Tây Nguyên 059. 875821.**Komtum** Cty Vĩnh Tín 060.863351 *Xuân Hải 060.910055 *Kim Thịnh 060.862111.**Kiên Giang** Cty Sách Thiết Bị Trường Học Kiên Giang 077. 862125 *DNTN Nam Phương 077. 869326 *DNTN Tây Nam 077. 870845 *Như Ý 077.861095 *Tiến Phát 077.875478.**Long An** CTY TNHH Anh Việt 072. 835378.**Tiền Giang** Quốc Tín 073.879939.Cần Thơ CTC 071.820820 .**Cà Mau** CTY TNHH CN TH Minh Khôi 0780. 8222 *Cty TNHH Huỳnh An 0780.822391 .**Bạc Liêu** Tân Việt Văn 2 0781.848057.**Bến Tre** Trung Huy 075. 817297 *Phương Nam 075.829606.**An Giang** Thiết Bị Văn Phòng "103" Long Xuyên 076. 841096.**Vĩnh Long** Cty TNHH Mekong 1 070.820778.**Sóc Trăng** DNTN Gia Hòa 079.824067.**Đồng Tháp** CH VT Nhật Minh 067.853107.**Trà Vinh** VT Trà Vinh 074. 856972.**Hậu Giang** Cty TNHH TBVP Nam Phương 071. 870950.

intel inside pentium 4

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

www.elead.com.vn

# SILENT-PIPE

## SOUNDLESS HEAT PIPE TECHNOLOGY

### GIGABYTE Silent-Pipe Series Graphics Accelerator

Nguyên tắc làm mát

**Kết hợp khả năng giải nhiệt của CPU và quạt hệ thống mang lại hiệu quả cao hơn**

- Dẫn nhiệt từ khu vực nóng nhất (GPU) ra hai biên
- Phương pháp lưu thông nhiệt độ :
  - Hơi nóng tỏa ra từ GPU được phân tán ngay cùng luồng nhiệt
  - Sự đột phá về công nghệ và thiết kế hệ thống dẫn nhiệt

### Thiết kế ống dẫn nhiệt

Chất lỏng trong ống giải nhiệt cho phép hơi nóng tỏa ra qua sự thay đổi chu kỳ hơi nước




nVIDIA GeForce 6600 | nVIDIA PCI Express | nVIDIA SLI Ready | TurboForce Edition | Silent-Pipe Soundless Heat Pipe Technology

## GV-NX66256DP VIDIA GeForce 6600

- Powered by NVIDIA GeForce 6600 VPU
- GIGABYTE's Turbo Force Edition
- Supports ***PCI EXPRESS*** X16 and 8 pipelines
- Supports Microsoft® DirectX® 9.0c and OpenGL® 1.5
- Integrated with The Industry's Best 256MB DDR memory and 128-bit memory interface
- Supports Gigabyte "V-TUNER 2" overclocking application
- Unique Silent-Pipe Design
- Supports HDTV function and HDTV Cable enclosed
- Features DVI-I , D-Sub and TV-Out connectors

nVIDIA GeForce 6600 | nVIDIA PCI Express | nVIDIA SLI Ready | TurboForce Edition | Silent-Pipe Soundless Heat Pipe Technology

## GV-NX66128DP NVIDIA GeForce 6600

- Powered by NVIDIA GeForce 6600 VPU
- GIGABYTE's Turbo Force Edition
- Supports ***PCI EXPRESS*** X16 and 8 pipelines
- Supports Microsoft® DirectX® 9.0c and OpenGL® 1.5
- Integrated with The Industry's Best 128MB DDR memory and 128-bit memory interface
- Supports Gigabyte "V-TUNER 2" overclocking application
- Unique Silent-Pipe Design
- Supports HDTV function and HDTV Cable enclosed
- Features DVI-I , D-Sub and TV-Out connectors

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
-- The specification and pictures are subject to change without notice.
-- All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
-- Any overclocking is at user's risk, Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

*Nhà phân phối:*

MicroStar your high-tech partner

**CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN**
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1- TP. HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn

**GIGABYTE™**
TECHNOLOGY

*Upgrade Your Life™* www.gigabyte.com.tw